精訊電腦

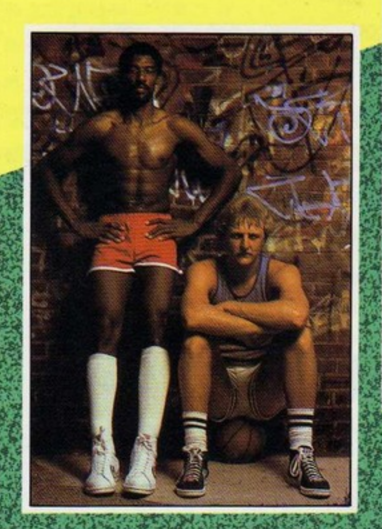
9

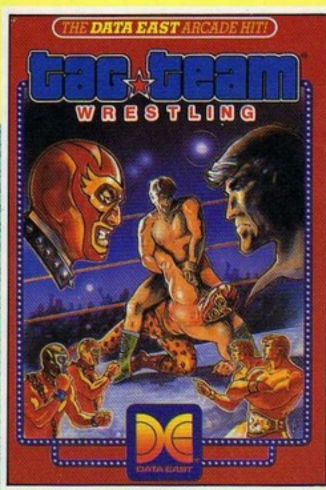
每本90元　中華民國75年10月10日創刊　76年6月10日

本期海報
廿一世紀公路戰

APPLE IBM

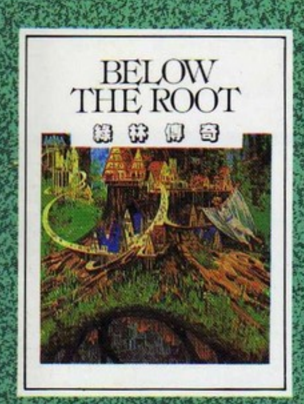
- 籃球一對一龍虎鬥
- 精神聖地之旅——魔法門專欄
- 享受角色扮演遊戲的樂趣
- 肉搏大賽研習營
- 創世紀V三試啼聲

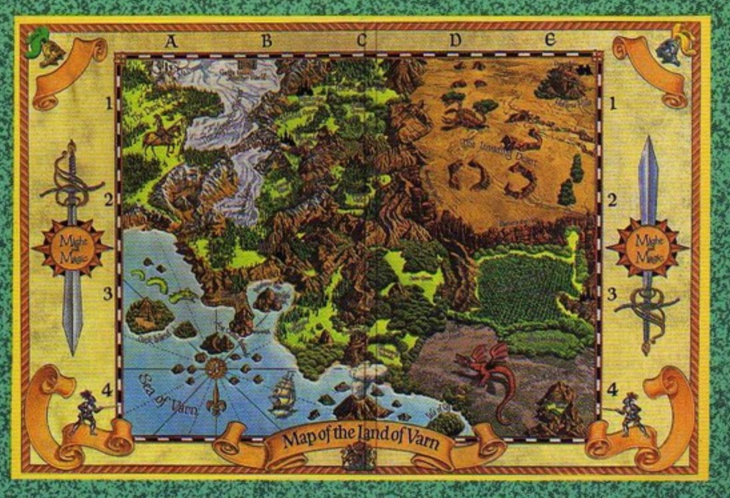




任天堂

- 愛戰士
- 未來戰士除敵記
- 賽馬





■春季讀者票選結果揭曉■

中國人的驕傲
任天堂"5 1/4"磁碟機介面開發完成

在第一屆電子科技大展中大放異彩

預計七月中旬上市，預約展開中

任天堂5¼"磁碟機規格表：

(1)使用磁碟機："5 ¼"Apple Ⅱ 格式

(2)使用磁碟機："5 ¼"軟式磁碟片

(3)磁碟片容量：單面 140 K (35軌)

雙面 280 K (70軌)

(4) RAM：(a) CPU RAM：256 K

(b) PPU RAM：8K～32K

註：如使用CPU RAM 256K及 PPU RAM 32K版介面可執行目前任天堂所有之GAME，不論卡匣或任天堂磁片均可轉換成"5 ¼"磁片版本。如只使用PPU 8K之版之介面約有10 %磁片無法使用。兩者之價格相差約 400 元。用戶可自行擴充至最大容量。

(5) ROM：8 K

(6)擴充槽：1隻(正先標準)

(7)電源供應器：交換式電源供應器(35W)

8 V：供任天堂主機

5 V：供磁碟機介面及擴充介面

12V：供磁碟機及擴充介面

-12V：供磁碟機及擴充介面

註：使用正先之電源供應器可延長任天堂主機之使用壽命，同時主機不發熱，畫面穩定。

預約 & 上市：

預約：①4 月 8 日起在大會攤位展開預約(資料備索)

A版：PPU：32K，CPU：128 K

價格：4900 元(含稅)

B版：PPU：32K，CPU：256K

價格：5350 元(含稅)

②5 月份起各特約經銷商

③預約贈品：贈送兩片目前卡匣價值 1,000 元以上之GAME

GAME 內容由公司決定統一贈送。

上市：民國七十六年七月一日正式公開上市。

活動：①系統命名徵求：

將系統介面之名稱及為何命此之理由陳述之，將選前三名給獎，(詳細辦法備索)。

②軟體配對：

辦法：將K數相同之 GAME 兩個配在一起，並依目前熱門程度為序選出前 10 組或更多。我們將選前五名給獎，(詳細辦法備索)。

誠徵軟體人才

精通 6052 及 6052 組合語言，略懂硬體者佳 寄履歷照並註明希望待遇

正先實業有限公司

台北市南昌路一段11號3F TEL:(02)3930725

郵政劃撥：0726680-3 戶名：劉孟明

精訊電腦夏季讀者票選單

編號	評價		編號	評價
1. ____	____		11. ____	____
2. ____	____		12. ____	____
3. ____	____		13. ____	____
4. ____	____		14. ____	____
5. ____	____		15. ____	____
6. ____	____		16. ____	____
7. ____	____		17. ____	____
8. ____	____		18. ____	____
9. ____	____		19. ____	____
10. ____	____		20. ____	____

• 姓名 ____________________

• 性別 ____________________

• 住址 ____________________

____

• 年齡 ____________________

• 職業 ____________________

• 使用機型 ____________________

____

註：讀者可於一至廿行中均塡寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。

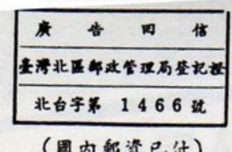
76.06.5000

請沿虛線摺疊

親愛的精訊之友：

精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，，深愛電腦玩家的喜愛。現為加强對玩家的服務，只要你塡妥下列表格中的資料並寄回，本公司將為你定期寄上最新產品目錄，謝謝！（若已塡寫過，請勿重覆）

姓　　名：	會員證編號：
地　　址：	
郵遞區號：	電話：
性別：　　年齡：	使用機型



(國內郵資已付)

台北市10206
重慶北路一段22號六樓

精訊資訊有限公司 收

姓名：
地址：
電話：

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號
顧　　問／林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／李培民
編　　輯／鄭洵錚　鄭彩娥　鄭瓊芬
美術編輯／李盛芳　蔡文姬
特約作家／高文麟　徐政棠　曾逸群
劉陳祥　鄭明輝　（以姓名筆畫序）
發行業務課／鄭嘉德　胡定宇　張明輝
廣告業務課／李永進
會　計　組／陳加桂
發　行　所／精訊電腦雜誌社
社　　址／台北市10206重慶北路一段22號6樓
電　　話／571-3657・511-4012
郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶
印　刷　所／鴻欣印刷有限公司
地　　址／台北市承德路57巷2之2號
電　　話／5224824・5631622
零售總經銷／聯宏書報社有限公司
地　　址／台北市南京西路262巷11號
電　　話／5620282・5628587
香港地區總代理／資訊貿易發展公司
地址／九龍彌敦道612-8號好望角大廈1101室
電話／3-7711529・3-7800701
法律顧問／統領專利商標法律事務所
地　　址／台北市忠孝東路1段150號12樓之1

國內定價：
每期零售90元
一年定價900元　半年定價490元
掛號投遞每期另加郵費10元



中華民國76年6月10日
〈第一卷・第九期〉

程式發表

遊戲説明篇

魔法門專欄

OAK

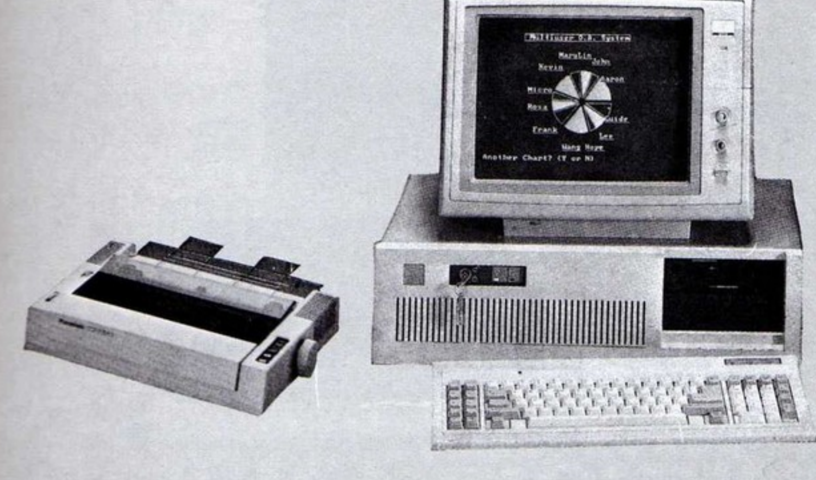
冒險天地

Wonderful *is the best choice of your life*

歡迎加入奇妙的萬德福電腦世界！

TURBO AT/XT
10 MHZ AT

現貨供應・特價優待
欲購從速



介面卡

- MONO/GRAPH/PRINT CARD
- RGB CARD
- EGA CARD
- PRINT CARD
- RS-232 CARD
- MUTI I/O CARD
- 384 MUTIFUCATION
- DRIVER CARD
- HARDISK CONTROLLER

您有找不到週邊設備的煩惱嗎？

請至萬德福！應有儘有的萬德福必能滿足您的需求！

您有找不到應用軟體，套裝軟體的煩惱嗎？

請至萬德福！萬德福提供您軟體各方面的資訊！

最週全的維修，保證您的APPLE, PC/XT, PC/AT隨時上機！

最齊全的套裝軟體，遊戲說明書特價供應，歡迎洽購！

萬德福電器材料行

萬德福電腦服務社

門市：台北市八德路一段51號（光華商場二樓54號）

公司：台北市八德路二段17號2F

TEL: 7217979, 3952297

MTV的動感魅力

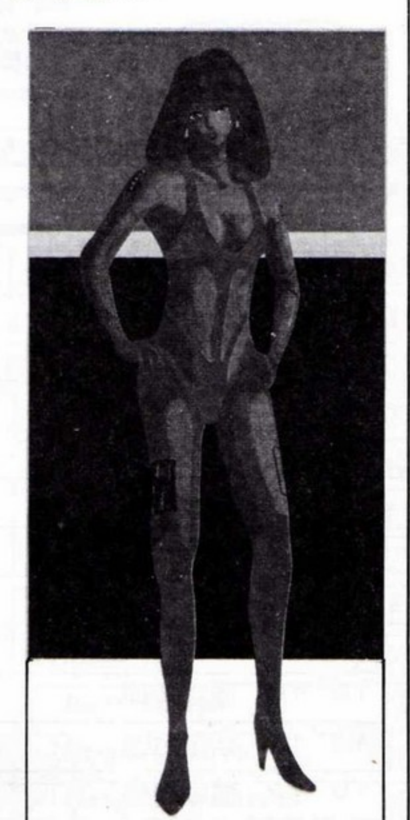
□彩色版
□多媒體
☑M T V

高等動畫 16位元專用

~~NT.4500~~
NT. 2490

Roadway Authoring Tool, For CAI/CBT.

1. 人人可學，人人可成爲軟體家。
2. 圖形＋中文＋動畫＋旋轉＋放大＋捲滾＋……多重組合。
3. 捲滾：上下左右捲滾，如自由落體效果向右移動，向左移動，向上移動，向下移動。
4. 點、線、圓、橢圓、三角、多邊、音樂自動演奏。
5. 動畫　：表現地球自轉又公轉動畫效果。
   動畫Y：圖形循環不斷地出現。
   動畫N：圖形不斷移動，停在最後。
   動畫P：圖形一邊畫，一邊移動。



徵求高等動畫圖片：

□黑白動畫版　　每張NT. 150
□彩色動畫版　　每張NT. 1500

GAME:

- 各種GAME目錄備索
- GAME卡匣及磁片
- 任天堂用磁碟機

秒針(淼針電腦有限公司)

MTV

代購美國最新原廠軟體及最新介面卡，七天交貨

北市松江路289號11樓1106室
總機：(02) 562-7677 (電腦中心) 轉8321
專線：(02) 501-5986

教育訓練專案：

凡本刊讀者憑證件影本，附上工本費500元，即可獲得"高等動畫"軟體一套。僅限教師及學生。即日起額滿爲止。

BEST 20

ROC

累積排行榜：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

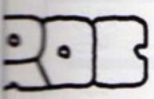
機種縮寫名稱的全文：

- Apple II ………… AP
- IBM-PC ………… IBM
- ATARI 400/800 ………… AT
- ATARI 520ST ………… ST
- Commodore 64 ………… C64
- AMIGA ………… AM
- MACINTOSH ………… MAC

：動作　：冒險　：角色扮演　：工具程式　：迷宮歷險　：模擬　：博奕　：戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	ST	MAC	發行公司	種類
1	1	古德奈上校		✔		✔				Broderbund	動作
2	2	創世紀 IV		✔	✔	✔		✔		Origin Systems	角色扮演
4	3	鷹式戰鬪機		✔	✔	✔	✔			Microprose	動作、模擬
3	4	火狐狸	✔	✔		✔		✔		Electronic Arts	動作
6	5	卡達敍寶劍		✔	✔	✔		✔		Polarware	角色扮演、動作
8	6	飛輪武士		✔		✔		✔		Origin Systems	角色扮演
11	7	忍者秘術		✔	✔	✔				Origin Systems	角色扮演
10	8	綠寶石爭奪戰		✔	✔	✔				SSI	角色扮演、動作
12	9	冬季奧運會	✔	✔	✔	✔	✔	✔		Epyx	動作
13	10	硬式棒球		✔	✔	✔		✔	✔	Accolade	動作
14	11	幽靈戰士		✔	✔	✔		✔		SSI	角色扮演
15	12	魔鬼剋星		✔		✔	✔			Activision	動作
16	13	夏季奧運會 II		✔		✔	✔			Epyx	動作
7	14	百戰飛狼		✔		✔	✔			Mindscape	動作、模擬
17	15	魔界神兵		✔	✔	✔				SSI	角色扮演
18	16	虎膽妙算		✔	✔	✔				Epyx	動作
19	17	魔殿三部曲		✔	✔	✔	✔	✔		Epyx	角色扮演
20	18	灘頭攻防戰 I & II		✔	✔	✔				Access	動作
5	19	全天候戰鬪機		✔		✔	✔			subLOGIC	模擬
—	20	七寶奇謀		✔						Datasoft	動作





TOP 20 (ROC)是國內五月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司四月十六日到五月十五日，中文說明書的銷售數量累積計算而得。

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	發行公司	種類
—	1	歐洲戰場		✓		✓				Datasoft	
—	2	廿一世紀公路戰		✓		✓	✓		✓	SSI	
1	3	星際航艦					✓			Electronic Arts	
5	4	百戰飛狼		✓		✓	✓			Mindscape	
8	5	全天候戰鬪機		✓		✓	✓			subLOGIC	
6	6	創世紀Ⅲ		✓	✓	✓	✓	✓	✓	Origin Systems	
2	7	創世紀Ⅰ(革新版)		✓						Origin Systems	
4	8	世界高爾夫球巡廻賽					✓			Electronic Arts	
—	9	漁歌麻將					✓			Kingformation	
12	10	鷹式戰鬪機		✓	✓	✓	✓			Microprose	
—	11	入侵者	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Activision	
9	12	戰爭上古代藝術					✓	✓		Broderbund	
14	13	創世紀Ⅳ		✓	✓	✓			✓	Origin Systems	
—	14	轟炸大隊		✓		✓	✓			Accolade	
10	15	綠寶石勇士Ⅱ		✓		✓				SSI	
—	16	飛輪武士		✓		✓			✓	Origin Systems	
7	17	極地之狐	✓	✓		✓	✓		✓	Electronic Arts	
—	18	世界空手道錦標賽		✓	✓	✓	✓		✓	Epys	
—	19	綠寶石爭奪戰		✓		✓				SSI	
17	20	死亡潛航	✓	✓	✓	✓	✓		✓	Electronic Arts	





排行來源：

*TOP 20 (USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	發行公司	種類
1	1	BARD'S TALE Ⅱ 冰城傳奇Ⅱ		✓		✓				Electronic Arts	
—	2	BALANCE OF POWER		✓		✓	✓	✓	✓	Mindscape	
3	3	SDI							✓	Mindscape	
2	4	KING'S QUEST Ⅲ 國王密使Ⅲ		✓			✓		✓	Sierra On-line	
5	5	STAR FLIGHT 星際航艦					✓			Electronic Arts	
6	6	CHESSMASTER 2000 棋王2000	✓	✓	✓	✓	✓		✓	Electronic Arts	
—	7	PHM PEGASUS 飛馬號水翼船		✓		✓				Electronic Arts	
11	8	KARATE KID Ⅱ 小子難纏Ⅱ							✓	Michtron	
4	9	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS		✓	✓	✓	✓		✓	Infocom	
8	10	GBA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	✓	✓		✓	✓		✓	Activision	
7	11	FLIGHT SIMULATOR Ⅱ 模擬飛行Ⅱ		✓	✓	✓		✓	✓	subLOGIC	
—	12	ULTIMA Ⅰ 創世紀Ⅰ		✓		✓				Origin Systems	
—	13	AMNESIA		✓		✓	✓			Electronic Arts	
9	14	ULTIMA Ⅳ 創世紀Ⅳ		✓	✓	✓			✓	Origin Systems	
12	15	ANIMATOR							✓	Aegis Development	
16	16	KING OF CHICAGO						✓	✓	Mindscape	
—	17	CHAMPIONSHIP WRESTLING 世界摔角冠軍賽		✓		✓			✓	Epyx	
—	18	DESTROYER 驅逐艦		✓		✓	✓			Epyx	
14	19	HARRIER STRIKE MISSION						✓	✓	Mile Computing	
20	20	HACKER Ⅱ 末日文件Ⅱ	✓	✓		✓	✓	✓	✓	Activision	



任天堂·日本

排行來源：

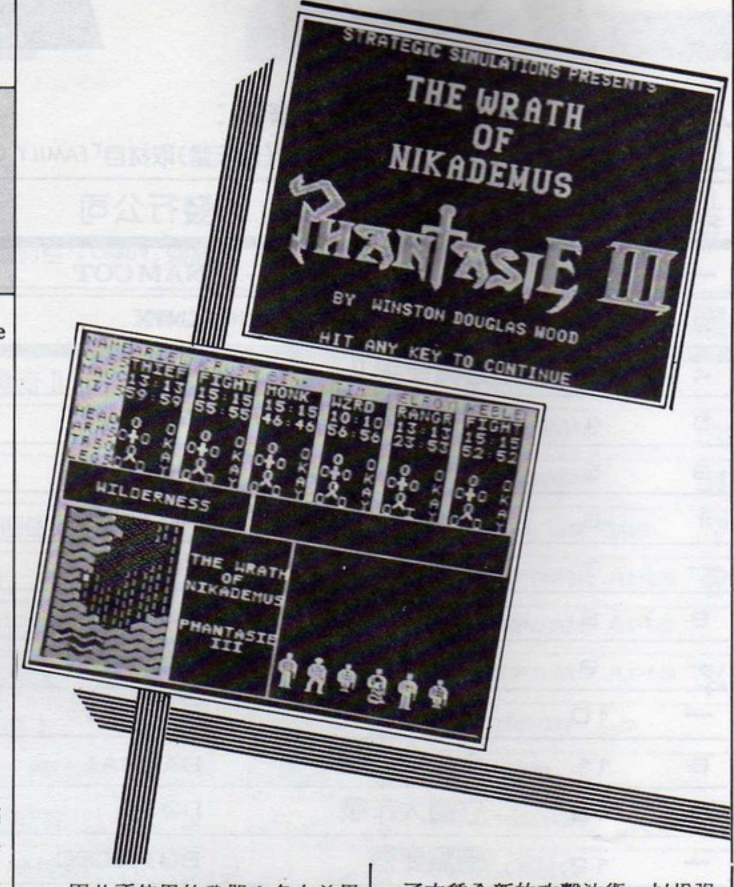
TOP 10(任天堂)取材自「*FAMILY COMPUTER*」

上月名次	本月名次	遊戲名稱	發行公司	價格	種類
—	1	名偵探	NAMCOT	¥4,900	
2	2	勇者鬥惡龍Ⅱ	ENIX	¥5,500	
4	3	七寶奇謀Ⅱ	KONAMI	¥4,900	
5	4	職業棒球聯盟	NAMCOT	¥3,900	
3	5	米老鼠歷險記	HUDSON	¥4,900	
1	6	瑪琍高爾夫(日本)	NINTENDO	¥3,500	
—	7	綠扁帽	KONAMI	¥2,980	
9	8	怪獸帝國逆襲	BANDAI	¥3,300	
—	9	未來戰士	TECMO	¥4,980	
—	10	打擊魔鬼	BANDAI	¥3,300	
6	11	十王劍之謎	BANDAI	¥5,500	
8	12	立體大作戰	DOG	¥3,400	
—	12	暗黑要塞	BOTHTEC	¥4,200	
—	12	北斗神拳Ⅱ	TOEI	¥5,300	
—	13	森田將棋	SETA	¥5,500	
—	14	熱血硬派	TECHNOS	¥5,300	
—	15	魔界島	CAPCOM	¥4,980	



幽靈戰士Ⅲ
——魔神之怒

英文名稱：Phantasie Ⅲ：The Wrath of Nikademus
適用機型：Apple Ⅱ series
出版公司：SSI
售　　價：US$39.95



沉寂許久的幽靈戰士（Phatasie）系列，終於在SSI公司的精心設計之下，堂堂推出第三代——魔神之怒（The Wrath of Nikademus）。這次你所面對的不再是Nikademus 身邊法力高强的術士，而是集貪邪罪惡於一身的魔王！換言之，這套魔神之怒將是幽靈戰士的最後挑戰。曾親身打敗黑暗魔王，解救Gelnor 和 Ferronrah 的戰士們，快拾起塵封多時的神兵利器，迎向萬惡的Nikademus 吧！

在幽靈戰士Ⅲ中，保留了前兩代遊戲的基本操作方式。但在畫面結構、武器、戰鬥、攻擊部位等方面却有重大的突破改革，令人有耳目一新之感。且讓筆者一一爲各位玩家介紹：

- 畫面結構：

在幽靈戰士Ⅲ中，你隨時可在主畫面上看到六位同伴的身體狀況、自己所在的位置，以及一些較簡短的文字訊息。

- 武器：

由於同伴的人種與職業各不相同，因此所使用的武器也各有差異。但若有一種武器適合大部份的人使用，而且能夠攻擊任何距離的敵人，那麼對於作戰方面必有極大的幫助。弓就是這類武器之一。在幽靈戰士Ⅲ中，你可找到廿種傷害力大小不等的弓，供你選擇使用，以俾使每位戰士能充份發揮其攻擊能力。

- 法術：

爲了配合新增加的武器，也增加了六種全新的攻擊法術，以增强箭矢的傷害力。但其餘的五十種法術，與上兩代相較之下，並無任何更動。

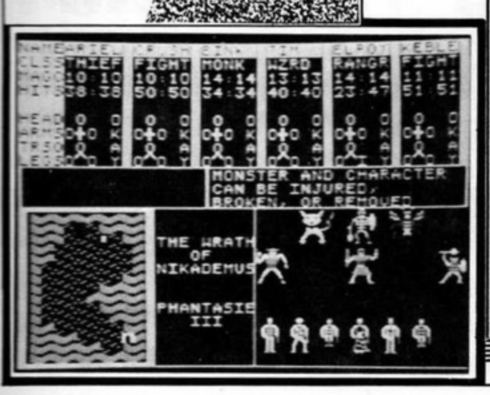
- 攻擊部位的細分：

幽靈戰士Ⅲ中的所有類人生物的軀體共分爲六大部份——頭、軀幹及四肢。任何部位都有可能受到重傷或斷裂。其中頭部和身軀是類人生物的要害，你可讓攻擊技巧較高的戰士專攻這些部位以

使敵人受到重大的傷害。

在幽靈戰士Ⅲ的所有改革當中，可以沿用原先在幽靈戰士Ⅰ、Ⅱ代的人物，免除創造人物的麻煩，此乃玩家最大的福音。各位玩過前二代的朋友們是否已磨拳擦掌，躍躍欲試了呢？那就快進入幽靈戰士——魔神之怒的世界吧！

／徐政棠



明星杯棒球賽

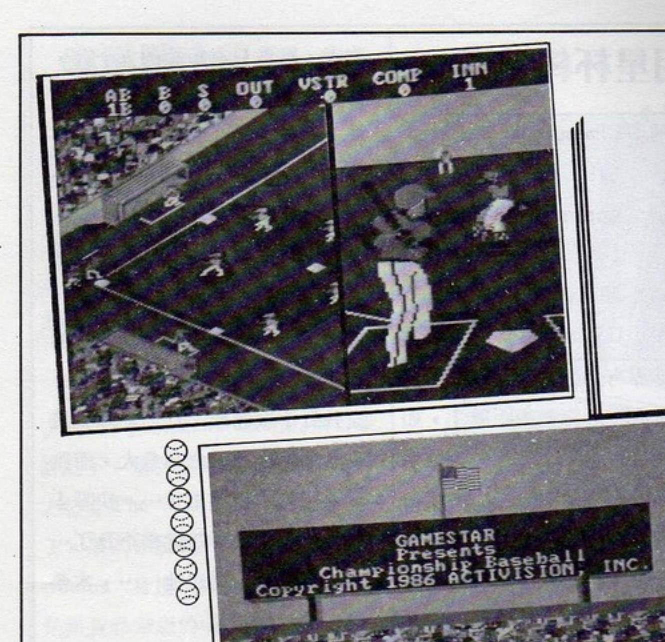
英文名稱：	Championship Baseball
適用機型：	Apple Ⅱe,Ⅱc 128 K; IBM PC/XT 256 K
出版公司：	Activision
售　　價：	US$39.95

在棒球界有句名言，「壘間的九十呎，是人接近完美的距離」，如果你曾在球場上風光一時，相信你更能體會爲這九十呎所付出的汗和淚。但對大多數的人來說，棒球的一切，只是那些球員的專利品，我們永遠是「局外人」，但作爲一個旁觀者，怎麼能體會出那些「玩家」的心情呢——

- 白色的壘包，在九十呎外熠熠生光，引誘你向前飛撲。身爲一名跑者，雖然只有短短的九十呎，但其間卻隱含了無窮的變化與殺機。教練下了「盜壘」的指示，投手球一投出，我必須竭盡所能向前猛衝。球投出，我的血液在沸騰，胸腔快爆烈了……作了過河卒子，只得拼命向前……
- 糟了！打出外野滾地球。二壘的那個傢伙，頭也不回的往前衝；左外野手撿起球，立即向本壘飛來。那個小白球愈來愈大，而跑者也正朝本壘撲來……。快呀！球飛快點！要不然就來不及了……，接住球，觸殺他……，本壘區一陣灰塵揚起……。

這些情況並非電視轉播，如果你有一套ＰＣ或Apple Ⅱe,Ⅱc，你可透過「明星杯棒球賽」，親身體會球員，甚至教練、經理的感受。對





於IBM PC 的使用者而言，Activson 公司所出版的這套「明星杯棒球賽」是第一套可在單色螢幕執行的棒球遊戲，讓PC的玩家同樣也能享受到棒球的樂趣。「明星杯棒球賽」是仿造美國職業棒球的組織，建立了一個完整的聯賽制度，只要你能通過各項比賽，便有機會打入最後「三戰二勝」的決賽。

首先你可以自東、西、南、北四個聯盟中選擇一地區，作爲你棒球生涯的出發點。而在挑選球員時，可以賦予他四項能力：打擊（B：Battling），接球（C：Catching）、跑壘（R：Running）及投（傳）球（T：Throwing）。每項都有固定指標，但也有特殊限制，以免你造出一超級强隊，一下子便橫掃全場了。

比賽開始後，場內球員便完全由你控制。如果選擇和電腦對抗，對你而言較不公平，因爲電腦是具有某種水準的球隊，因此你必須先作「練習」（Practice ）。藉此熟悉不同的球路，掌握正確揮捧的時機，並練習長打、短打。記住！有强大的打擊力，才有可能擊敗電腦!

本遊戲最大的特色是「分割畫面」。以往Apple Ⅱ的棒球遊戲，除了硬式棒球（Hard Ball）外，都只有一個自一壘後上方看下來的畫面。這畫面對進攻的那方來說較吃虧，因爲打者在選球時，幾乎無法判定是內、外角球或高、低球。卽使守備再好，也難用密集安打搶分，更別說要贏電腦了。有了分割畫面後，在投手完成投球準備時，畫面的左半方是內野區，右半方是由捕手及主審方向看出的分割畫面。如此一來，投手的一舉一動及所投出的球路，都很清楚的呈現出來，只要掌握球進壘的時間（左半畫面）及球路（右半畫面），便可擊出漂亮的安打。

「明星杯棒球賽」的另一項特色是完全的跑壘及防守控制。當跑者上壘後，可以隨時讓他稍稍離壘，好伺機盜壘；但也別太大意，投手在任何時間均可牽制壘上的跑者。若球在二、三壘間被游擊手接住，當然可傳二壘和一壘造成雙殺。至於球賽的靈魂人物——投手，也富有多種變化球路，只要你能善加運用變化球和快速球，便可使打者一籌莫展。這些設計使得整個遊戲更緊張，更眞實，身歷其境的感受如何？把磁片放入電腦——開機吧！

/編輯部

明星杯美式足球賽

名　　稱：GFL Championship. Football
適用機型：Apple Ⅱ series；IBM PC／XT；Amiga；Atari ST；Commodore 64；Macintosh
出版公司：Activision
售　　價：US$39.95

一陣衝撞後，球正以一道優美的弧形向你飛來，四分衞大喊著你的名字，你飛身接球，卻赫然發現對方五、六個前鋒正躍起向你作「拓克路」………。

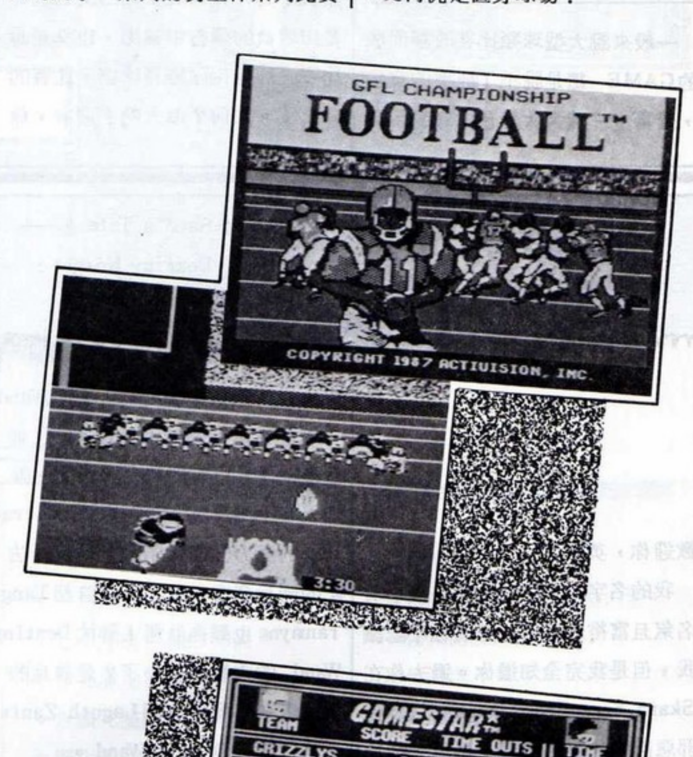
你前方的攻擊線和對手的防禦線正糾纏在一起，由頭盔中望去，你發現接鋒正遭受敵手包圍；一轉身回望，我方的攻擊線已然崩潰，幾條碩大的人影已衝至身前……

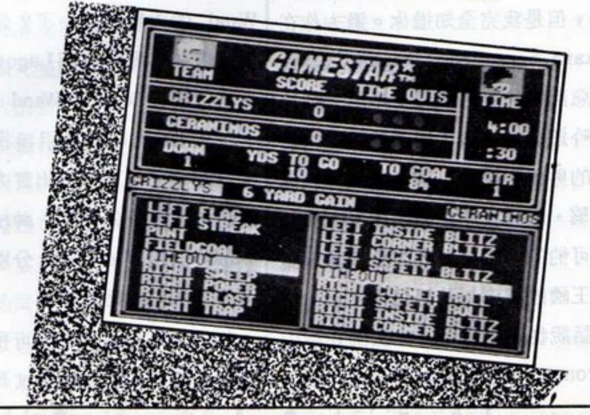
身為教練，距離比賽終了只剩一分鐘不到的時間，自己的球隊距球門只有10碼的距離，是直接射門；還是達陣？在輸對方3分的情況下……

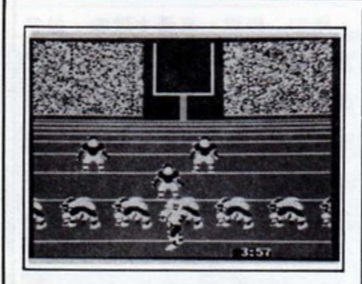
「開球」，裁判吹出了哨音，對方的四方衞在退了幾步後，看清四週狀況，將球傳向飛奔的接鋒，你見瞄頭不對，一個拓克路就往接鋒身上撲去………

你是否曾置身於如此緊張，激烈的足球場中？如果有，是否為當時的誤判而懊惱不已，別氣餒，你可以重返球場，再運用機智扳回面子，如果沒有，請你馬上投入「明星杯美式足球賽」，個中滋味，非局外人所能理解，親自出馬吧！

在一陣運動熱潮中，Activision公司出了一系列的明星杯系列比賽，諸如：棒球、高爾夫球等，但是在美國，老美最風靡的並不是NBA職業籃球，也不是兩大棒球聯盟，而是美式足球。每年的超級杯總是吸引了數以萬計的人前去觀賞，他們只是坐在觀衆席上就已熱血沸騰，更何況是置身球場！







一般來說大型球類比賽改編而成的GAME　總是脫不了陳腐的窠臼，螢幕上一塊大大綠色的底表示球場草皮，然後幾個○○××或是幾個小小的人就代表球員，難怪有人要譏之爲「一堆跳蚤玩弄著另一堆跳蚤」，於是整個遊戲也就沒有趣味了！然而Activision公司所出版的明星杯美式足球賽卻不落俗套地呈現了另一種風貌：你的所有視界是由球員的頭盔中望出，也就是說比賽一開始你已經是球場上比賽的一員了。如何？偉大吧！還有，你可以因選擇戰術的不同（你自己亦是教練）而身處於不同的攻擊或守備位置；再加上捲動的畫面，你可以從整個畫面上看見敵方的球員一個個飛身撲來，動作之細膩，前所未有。而且它具有卅二個隊伍可供選擇，你可以自由進行一人（與電腦）或二人（與朋友）的友誼賽。手癢了吧？來！戰勝其餘的卅一隊，成爲今年超級杯的盟主吧！

／吳文智

冰城傳奇Ⅱ 天命勇士

英文名稱：Bard's Tale Ⅱ——Destiny Knight

適用機型：Apple Ⅱ series

出版公司：Electronic Arts

售　　價：US＄50

歡迎你，英雄：

我的名字是Saradon，一個小有名氣且富裕的巫師。雖然你不認識我，但是我完全知道你。過去你在Skara brae 對抗 Mangar 以及他邪惡部衆的英勇事蹟，早已光榮地在吟遊詩人的口中廣爲流傳。由於你的勇氣和經驗，我優先選擇和你聯繫，因爲我們正面臨比Manger更可怕的力量，這股力量威脅著整個王國的城市以及居民！

話說從頭：Turin大法師在聖山Krontor 深處鎔鑄神杖Destiny Wand　，因這把神杖 Destiny Wand，方能重整王國的軍隊和秩序，並且維持了七百年的和平與繁榮。誰知天有不測風雲，現在鄰國 Lestradae 的勢力已侵入了國土；目無法紀的傭兵到處猖獗，就連首都Tangramayne 也難逃厄運！神杖 Destiny Wand 的力量那裏去了？是傭兵的領導者——邪惡法師 Lagoth Zanta 偷走了神杖 Destiny Wand 。

雖然 Lagoth 極力阻撓我找到他的落脚處，也不願露出實力，但我還是知道了一個事實：神杖 Destiny Wand 已經碎成七片，分別藏在七個不同的死亡陷阱中。

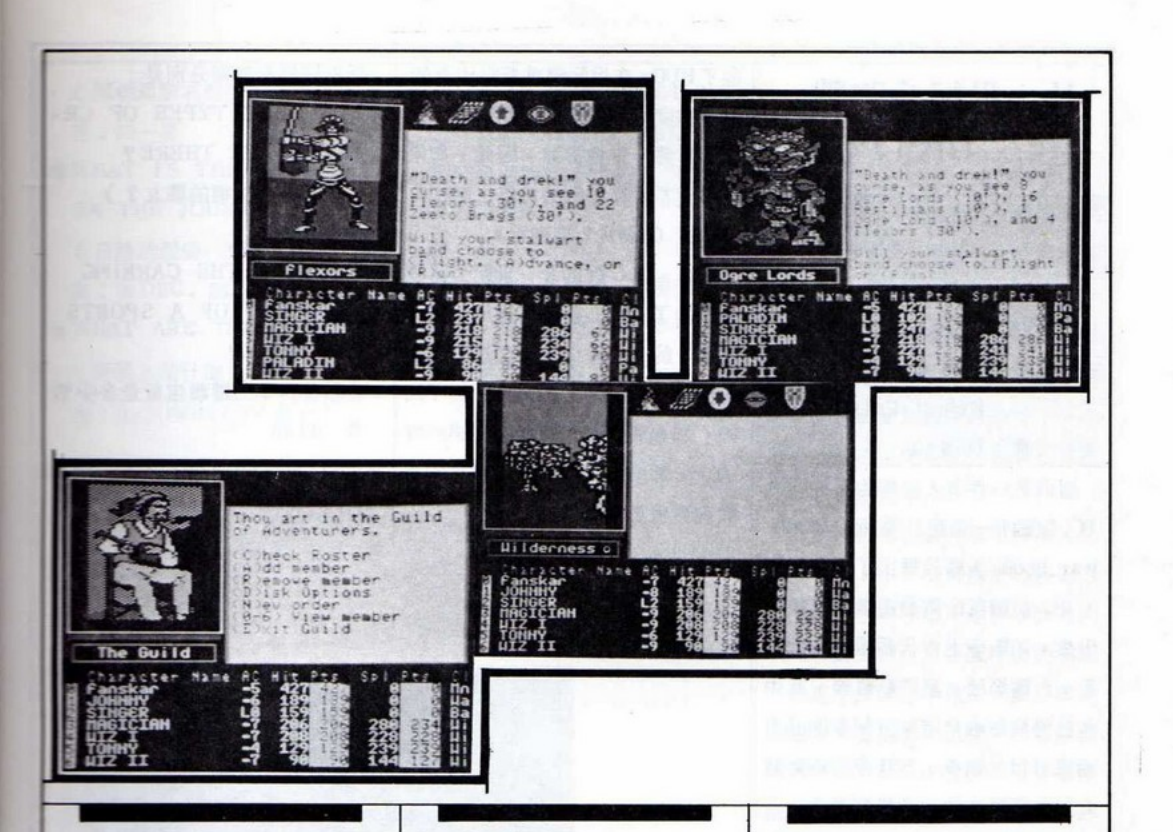
你相信傳奇嗎？「不可預計的力量會賜予在重新鎔鑄神杖 Destiny Wand 的人……」，傳奇就在這裏！你必須擊敗 Lagoth Zanta ，組合七塊碎片，重新鎔鑄神杖Destiny Wand，這是拯救王國的唯一方法。

我的動作必須要快點了，因爲當我在收集 Lagoth 的資料時，他已經發覺了我所用的視察法術了，現在他的手下已經一步步的向我逼近。我不擔心自己的安全，但我祈禱我的法力，一本册子及這封信能夠送到你的手裏。這本册子包含了許多極爲有用的冒險資料，它能幫助你完成任務，而我唯一的遺憾是不能在你的冒險旅程中親自給你協助

願

命運之神與你同在。

Saradon



這是Saradon透過時空轉移術傳送給你的一封信，經歷無數冒險歲月的你，在經過這段時間的沉寂之後，是否該重新出發，再度走向另一個神奇的世界呢？

冰城傳奇Ⅱ——天命勇士是EOA公司1987 年最新推出的角色扮演遊戲（RPG），和冰城傳奇第一代比較起來，規模大了50 %，並增加了許多特點：

- 一百多種色彩逼眞的怪物。
- 七十九種新編的法術。
- 廿五層地下迷宮。
- 六個完整的城市。
- 廣大的野外世界。
- 新設銀行與賭場。
- 更逼眞的戰鬥模擬，武器使用與施法皆受怪物距離的影響。
- 召喚或吸收特別隊員成爲你永久的同伴。
- 一位智者爲你提供線索。
- 可利用六個冒險者之家來存取遊戲。
- 新增職業大法師，有八種極爲强大的法術。
- 可選擇使用冰城傳奇第一代的人物，但不需要有玩冰城傳奇第一代的經驗。

如何？很夠看吧！況且，在冰城傳奇中很容易就死於非命的情況已不再出現。順利的話，被迫關機的情況也不易出現，這回，你就可以大展身手了。

／鄭明輝

廿一世紀公路戰 (IBM PC版)

英文名稱：Roadwar 2000
適用機型：Apple Ⅱ series；IBM PC
出版公司：SSI
設 計 者：Jeff Johnson & Robert Calfee
售　　價：US$40

這眞是一件令人高興的事，IBM PC 版的廿一世紀公路戰（Roadwar 2000）終於推出了。在以往，PC 值得玩的電腦遊戲數都數得出來，如戰爭上古代藝術、創世紀Ⅲ、百戰飛狼、星際航艦等，其中角色扮演遊戲只有創世紀Ⅲ的品質還算可以。如今，SSI 公司決定將其以前所推出的角色扮演遊戲一一增加ＰＣ版，而廿一世紀公路戰就是第一砲。

在Apple版本上的廿一世紀公路戰有一個很大的缺失，就是速度太慢，這點在 IBM PC 上有了很大的改進。它不再有那種一遇到敵人來襲，動輒十幾分鐘(都可以到厨房泡杯咖啡，坐下品嚐好一會兒)，戰事才結束的情況發生。在PC 上打一場槍戰只要十餘秒即可結束，而且也可以用右方的數字盤來控制行進方向，實在是方便太多了。

不過很可惜的是到目前爲止，在ＰＣ版的廿一世紀公路戰中已經發現了BUG。在用Ⓡ鍵重新叫出舊的遊戲進度時，如果選擇Ⓛ想看看所存的目錄，常會當掉。因此，如果你要查看所存遊戲的目錄，請在"SAVE GAME"時查看。

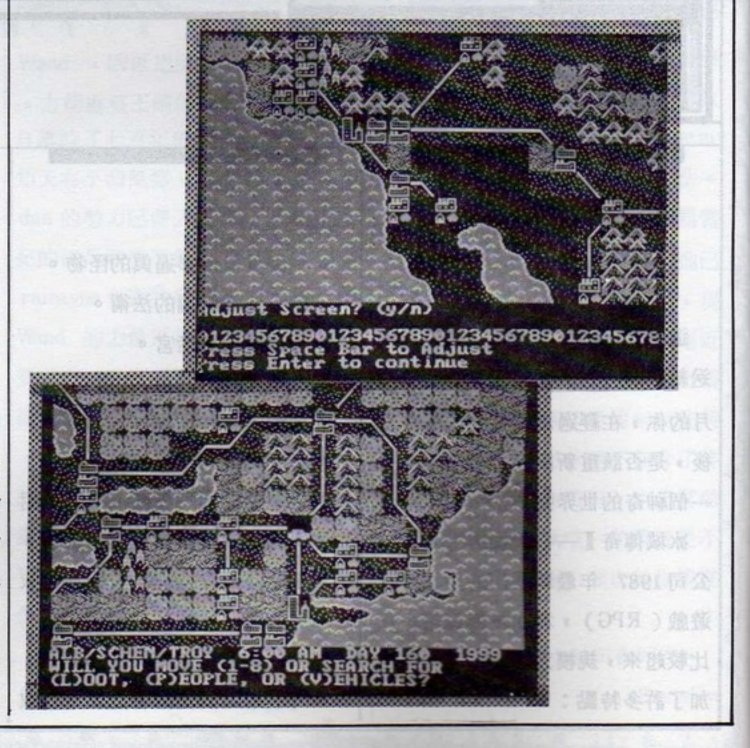
另外，ＰＣ版的廿一世紀公路戰也增加了一項「防盜」措施，在GUB 的人要求你加入之後，還會再問你一個問題；如果你回答不出來（那些問題都是有關說明書內容的），那麼你辛辛苦苦所建立的車隊就會毀於一旦。

這些問題和答案分別是：

＊HOW MANY TYPES OF CRONIES ARE THERE？
（總共有多少種的戰友？）
答：(B) 3

＊WHAT IS THE CARRING CAPACTIY OF A SPORTS CAR CONV.？
（敞篷跑車的總載重量是多少?）
答：(C) 80

＊WHICH COUNTRY HAS MORE CITIES？



（那個國家有較多的城市？）

答：(C)一樣

※WHAT IS THE LAST DATE IN THE JOURNAL？

（日誌的最後一個日期是那一天？）

答：(B)DEC，25，1999

※WHAT ARE THE MUTANTS？

（突變人是什麼？）

答：(B)ZOMBIES（僵屍）

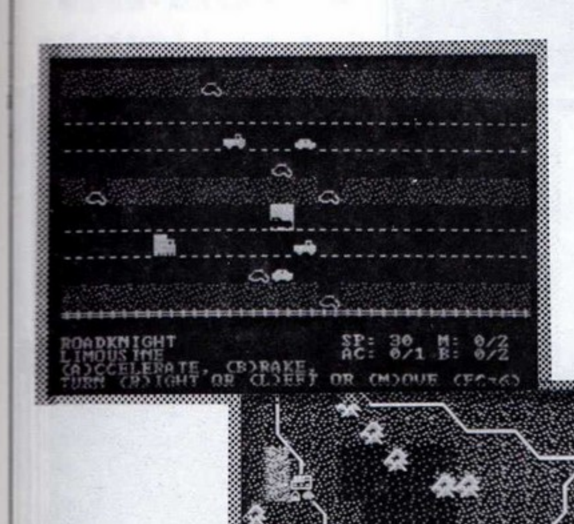
※WHAT IS THE FIRST PAGE OF THE COMBAT RULES？

（戰鬥規則的首頁是在英文說明書的第幾頁？）

答：(B)12

答出問題之後才能正式接受GUB的任務，拯救全美國。PC的玩家們，你還在等什麼？

／鄭明輝



愛戰士

機　　型：任天堂（磁片版）
出版公司：KONAMI
售　　價：￥2,980

阿占人，蓋博人你知道他們是誰嗎？有人說他們是外星人，也有人說他們是幻想世界中的人，你認爲呢？在這個瞬息驟變的時空下，你認爲有的不一定存在，你看不見的不一定是虛幻！

此刻，地球正進行著不同次元之間的移動，少年尼可爾潛心於這方面的研究已有多年，他所設計的異次元移動裝置，是征服宇宙的利器。戴拉斯星球的牛魔王，處心積慮地要得到這個「寶貝」，以實現他征服宇宙的野心。他使用了各種殘酷的手段來對付尼可爾，最後，終究讓他得到了異次元移動裝置，更卑鄙的是牛魔王把尼可爾的女朋友史黛拉抓去當人質………！

尼可爾忍無可忍之下，便單槍匹馬闖入牛魔王的禁地，準備與這位魔頭一決生死。現在讓我們來看看他的冒險過程。

本遊戲共分爲七關進行，異次元移動裝置分別散佈在其中。而你一尼可爾必須通過這七關，才能找回異次元活動裝置，解救宇宙的危機和史戴拉的生命安全。在每一關中你要設法找到三顆水晶鑽石，而後才能入下一關。但每一顆水晶鑽石

又藏於更大的鑽石之中，因此你必須設法打破大鑽石，以取得能讓我們過關的水晶鑽石；同時，每一關都有怪物把守，如各種大蛇，不但會上下蠕動，還會噴火，最好步步爲營。尤其是右下角的兩條大蛇，很難脫出其魔掌，但你要是不經過這一關的話，就一輩子也看不到水晶鑽石了。

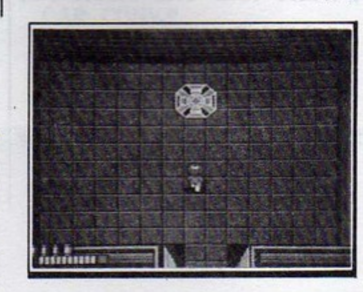
在找尋水晶鑽石的過程中，你隨時可能會雙脚踏空，掉進地層間的裂縫。但先別擔心，一掉進地層的裂口後，你會發現置身於「審問房」中，這裏雖有燙人的岩漿，但仍值得闖一闖，因爲此處可找到其他有用的寶物幫助你過關。至於要自審問房脫身，則可藉助升降梯，將你彈回原地；但要注意，有些升降梯是隱形的，必須用武器擊中才會出現。接著，你必須儘快找到傳送門，它會將你傳送到水晶寶石隱藏處的附近區域。當然，要取得寶石得吃點苦頭，附近的區域充滿了怪獸，你必須打死這些怪獸後才能取得鑽石。

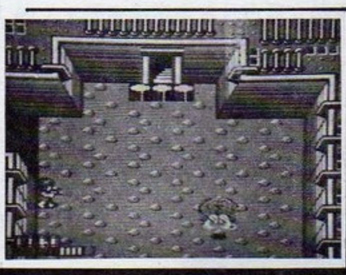
承襲 konami 公司以往的作品特色，「愛戰士」的畫面相當漂亮，音效更是一流，程式設計也沒有故意刁難的情形。和其他遊戲一樣，「愛戰士」亦有許多寶物等你去探取：如能源筒可補充你的生命力；宇宙球可將畫面上的敵人一網打盡，但一個限用一次；取得愈多的動力鞋，跳躍的距離愈遠，衣服可保護你，減少損傷。

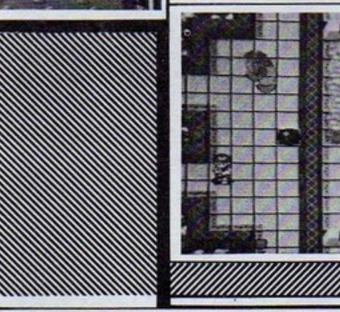
至於控制器的使用方法，對於操縱者而言，可以讓你靈活地朝八個方向移動；可利用(SELECT)鍵使出「All Damage」的武器，大敗畫面中的敵人，而(START)鍵的作用，則可以隨時叫出輔助畫面以查尋目前身上的裝備。

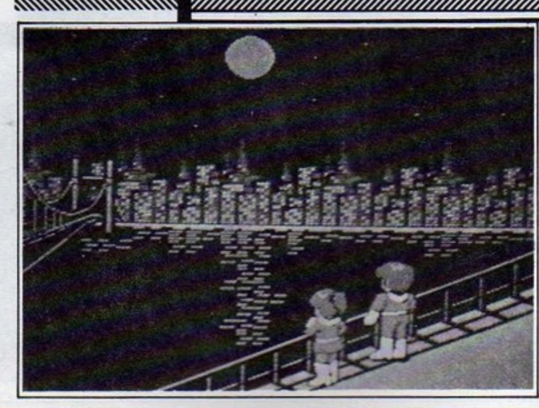
「愛戰士」的趣味，不止於上面所述，勇敢、機智的你，大步邁進吧！你的「愛」將會化解一切的阻撓。

/編輯部









賽馬

機　　型：任天堂（卡匣版）
出版公司：NAMCOT
售　　價：¥ 3,900

你可記得「窈窕淑女」中的這一幕：奧黛麗赫本穿著雪白色的緊身燕尾長禮服，頭戴蕾絲花邊禮帽，手持綢緞荷葉邊洋傘，興趣勃勃地學著如何做個淑女。和其他紳士淑女一般，她坐在賽馬場中觀看緊張刺激的賽馬，哨音一吹，比賽開始，奧黛麗赫本早已忘記要端襟危坐，舉止有禮。隨著馬啼聲，一步一步地加重她的情緒，隨著大喊大叫，無法抑止，惹得大家對她議論紛紛，你能理解為何她的情緒會如此高張嗎？

在臺灣，騎馬、賽馬的風氣都不興盛，無法一展馬上雄姿，難免有些遺憾。有道是聊勝於無，Namcot公司出版的家庭遊戲系列——賽馬，就是一個能讓你在家裏體會與賽馬現場一樣緊張刺激情緒的遊戲。該系列另一個暢銷作品為棒球。

本遊戲的玩法有二種：⑴馬術比賽；⑵賭馬。現分述如下：

⑴馬術比賽：

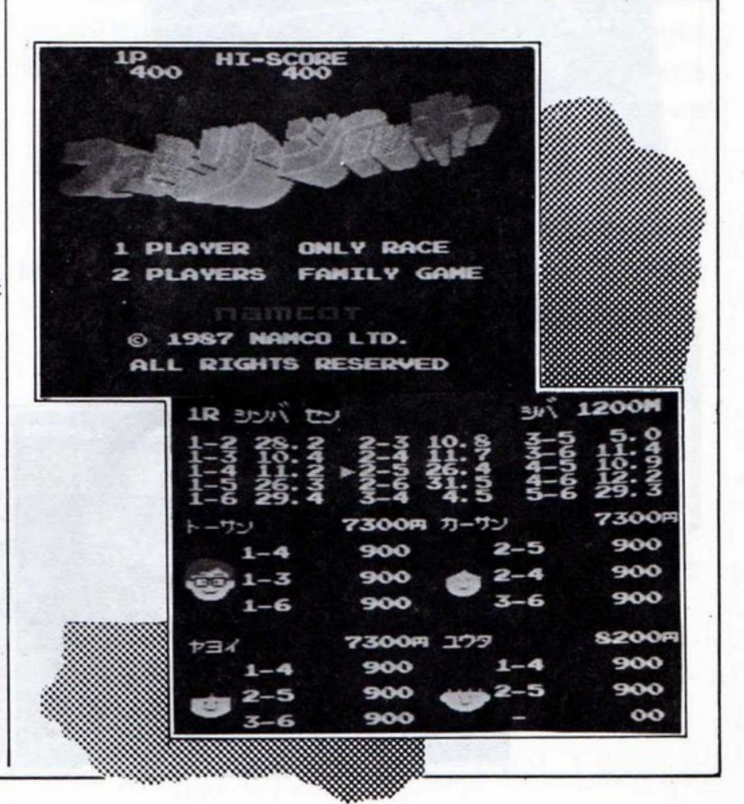
首先在十六匹馬中，任選一匹馬參加比賽，因各匹馬之性能、速度、持久力、耐力、跳躍、推動皆不同，因此在比賽落後時，只要經過有寶物的的路徑，就可增强馬匹的實力。另一方法是按Ⓐ鈕，使用馬鞭鞭打馬匹，增加其速度。但千萬不可一直鞭策牠，否則到後面階段時，馬匹已疲憊不堪，也就無法衝刺奪魁了。

每次比賽共有六匹馬，一人控制一匹馬，一人或二人玩皆可，其餘馬匹由電腦控制，最後二名將被淘汰，因此，每次比賽都要進入前四名，才能進級參加決賽，其場地也可能會有所變動，所以比賽時要注意地形，以免衝過頭到界外去了。

同時比賽的過程中夾雜障礙競賽，如果碰到障礙兩次，就會被判出局。為避免此情況發生，在障礙賽中不要跑得太快，否則一衝至螢幕上端，雖然是領先群雄，但可能因無法看出前方是否有障礙，而摔倒在地。

遊戲中另一獨特的設計是加上天氣的變化，雨傘代表雨天，此時你必須小心天雨路滑，別讓馬匹衝得太快而摔跤；太陽代表晴天，表示路況良好，可大膽放手一搏。

另外告訴你一個小秘訣：如果到最後階段時，馬匹已沒有力氣再衝



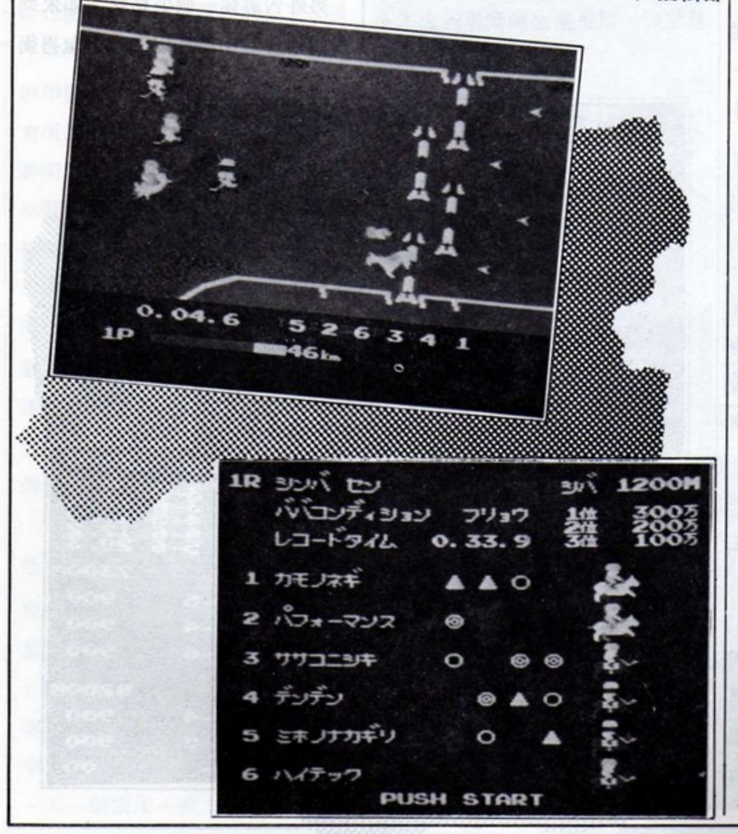
刺了，這時可試著走到前幾名的馬匹前，藉由他們的撞擊將你推向前。那麼到達終點時，你的名次必定在撞擊你的那匹馬之前，豈不樂哉？

(2)賭馬

此乃模擬賽馬場中賭馬之情況，首先在螢幕上會列出馬匹的記錄，以及牠目前的狀況，然後會給每一個人一萬元，如果賭者把一萬元都輸光了，就無法下賭注。之後，在十五種組合和倍率中押注，每次可購買三種不同價碼的馬券，押注的那二匹馬如果是在前兩名，那麼馬券的總值乘以其倍率就是你的獎金，這個遊戲適合全家人來玩（爸、媽、女兒、兒子），也就是說最多可四個人同時玩。

總而言之，整個遊戲相當有趣，如何控制馬匹是致勝的關鍵，只會鞭打馬匹而不動腦筋的人是無法奪魁的，千里馬還需伯樂相識，獨具慧眼的你，快馬加鞭趕上盛會吧！

／編輯部



北斗神拳Ⅱ

機　　型：任天堂（卡匣版）
出版公司：TOEI
售　　價：¥ 5,300

健四郎爲了人民的幸福及尤莉雅的生命安全，和拳王萊諾展開生死戰，最後拳王萊諾自殺身亡，一生的征戰、討伐只留下「一生無悔」這四個字，令人不勝噓唏。救走尤莉雅後，健四郎和尤莉雅過著快樂的生活，但天有不測風雲，三個月後，尤莉雅去世了。這個噩耗使得健四郎頓時變得落寞消沈，整日魂不守舍，原本就無任何野心的健四郎，這時便漫無目的走向遙遠的村落。經過漫長的路途，身心交瘁的他終於不支倒地，奄奄一息，幸得村民相救，體力才逐漸恢復。

北斗、南斗消失之後，江湖出現了更厲害的元斗皇拳，其勢力之擴張有如山中大火之蔓延。所有的城鎮、村落都籠罩在其陰影之下，百姓們苦不堪言，巴克和小絹領導的北斗軍雖然到處反擊，但力量微薄，無以爲濟。因此每個人都期盼末世紀救世主——健四郎的出現。

元斗皇拳的傳人——金色之狼法魯克，忠心耿耿地守護著天帝。他原本是個愛護手下、心地慈悲的將領，但因奸人沙烏挾持了天帝做要脅，法魯克深怕天帝受到傷害，因此只得言聽計從沙烏的指示。雖然

他不忍心看著白姓們受苦受難，卻又不知如何是好。

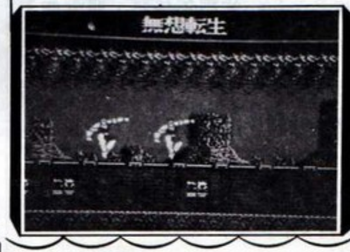
北斗軍的反抗勢力愈來愈强大，爲遏止這股勢力，元斗的將領故意抓了兩個容貌似巴克、小絹的人，準備在競技場斬首示衆，以引誘眞的巴克和小絹出面。巴克和小絹二人心想：不出面，會使得二個無辜的人慘遭殺害；出面，反抗軍群龍無首，人民何時才能見天日呢？正左右爲難時，健四郎出現在競技場，「北斗神拳Ⅱ」的第一關就從此開始。對於健四郎的重現江湖，人民莫不歡欣鼓舞。救星終於到了！在衆望所歸之下，健四郎也不好推辭，於是憑著一身的好功夫和機智，展開漫長的征戰之旅。

「北斗神拳Ⅱ」無論是在內容、圖案或動作方面都比第一代細膩，人物造型和卡通影片相差無幾。在第二代中增加了隱藏物品，如北斗旗可恢復體力；得到金色項鍊會增加「無想轉生」招式，意即敵人打不到你，而你可以打敗敵人；銀色項鍊則可增加三個拳氣。此外每一關中除了第一代中的小囉嘍阻擋外，另增加了中頭目，若打敗中頭目，則會賞給你一些額外的體力。

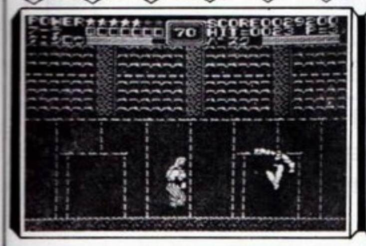
「北斗神拳Ⅰ」是 64 K，「北斗神拳Ⅱ」則是 128 K，因此使整個遊戲更富變化：用手打死特定的敵人後，會出現二種字體，吃掉它會增加拳氣或星星。拳氣以□表示，星星以☆表示，都各有七格。但拳氣唯有在已取得六顆星星後，才能使用，例如：拳氣七格，星星三格這時還是無法使用拳氣。現茲將所得星星數量之功用介紹如下：

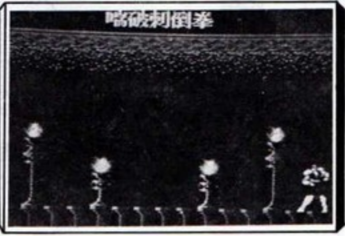
一顆星：踢腿變成連續動作。
二顆星：出手變成連續動作。
三顆星：可得二指眞空把招式將暗器擋回。
四顆星：恢復滿點的體力。
五顆星：行動變快。
六顆星：可使用新增拳氣。
七顆星：衣服服破，威力最强。

話說健四郎此行艱難重重，他得打敗八關守將的絕招——華山獄握爪、幻想回轉舞、元斗眞空滅殺、元斗皇拳破之輪、元斗皇拳破輪殺陣、元斗皇拳奧義衝之輪等，方能和元斗皇拳傳人——金色之狼法魯克作一生死戰。只要打敗法魯克，那麼人民就可重享快樂生活，面對空前的勁敵，雙方莫不使出個人的絕招。雙方眼看你來我往，打得如火如荼，日月無光。最後，法魯克敗亡，健四郎也元氣盡失。但遊戲至止並未結束，健四郎繼續向前走，沿路卻無任何敵人阻擋。愈走愈詭異，整個空氣都凝結了起來，此時，突然出現了一名高大武士，昂首濶步地走向健四郎。武士施展的招式，前所未見，是修羅？還是另有其人，沒有人知道……



/編輯部





/買承龍

心跳傳來戰鼓的震動

血液呼嘯著激戰的怒吼







IBM

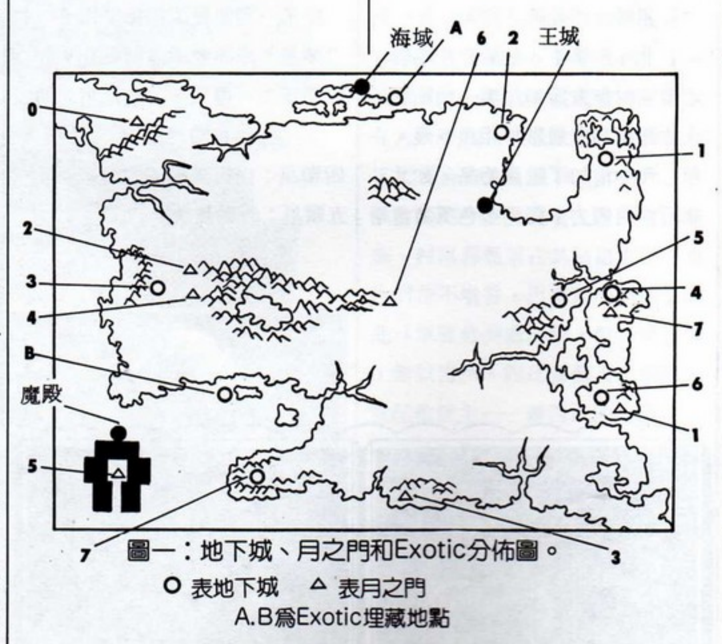
●故事簡介

在魔王Mondain與女巫Minax死後，和平再度降臨Sosaria大陸，人民得以重享快樂的生活，直到廿年後，Mondain與Minax的後代Exodus再度崛起，和平又遠離人們而去，居住在鄉村的居民紛紛逃入城堡中……。如今，你將負起消滅 Exodus 的艱鉅任務，朋友們！整理行囊，迎接這新的挑戰吧！

下面是筆者的一些親身經驗，希望有助於各位過關斬將，消滅Exodus 。

●月之門

月之門是Sosaria大陸上最神秘的事物，它由天上的雙月所控制，通過月之門，你可以被傳送到Sosaria大陸的另一個角落。月之門共有八處，其代碼由0到7，傳送原理是由左方數字所代表的月之門所在傳送至右方數字所代表月之門的所在，如(1)(2)，即由(1)處傳送到(2)處。各個月之門所在地詳見圖㈠。



圖一：地下城、月之門和Exotic分佈圖。

○ 表地下城　△ 表月之門

A.B爲Exotic埋藏地點

● 魔鎮 Dawn

你會在皇城監獄的烈火中發現一名弄臣（當然你要有Mark of Fire)，與之交談，他將告訴你“West-8 South-35 and Await Dawn!”。出城後依照指示，向西走八步，向南走卅五步，等到雙月爲(0)(0)時，魔鎮 Dawn 將會出現。入內可以購得更有力的裝備，有助於你的行程。

● Britannia大陸

要進入Britannia大陸，只要坐船進入漩渦，即可到達。在Britannia大陸上，你可以找到四座神殿，在神殿中你可以增加力量、敏捷度、智力和知識四項屬性的點數，每增一點要花費一百元，不便宜喔！另外在神殿所在地址，用Other Command 的(SEARCH)指令，將可發現四張卡（Card），這是消滅 Exodus 的必備物品，別忘了尋找喔！（四座神殿的位置見圖二）

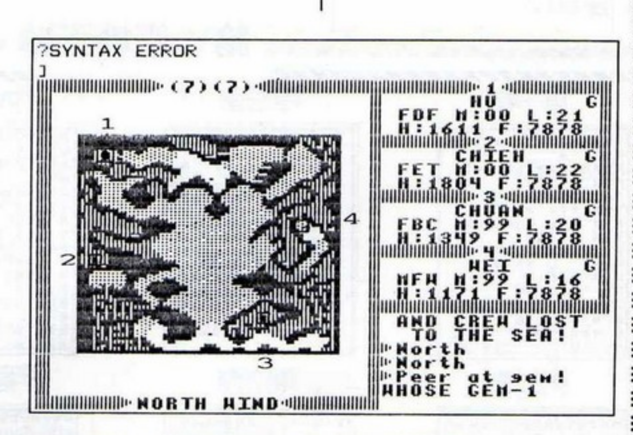
這四座神殿與四張卡的關係分別如下：第一座神殿可取得Moons卡，增加 INT之用；第二座神殿可取得 Love卡，增加 STR；第三座神殿可取得 Sol，增加 DEX；第四座神殿可取得 Death卡，增加WIS。

● 地下城

在 Sosaria大陸散布著七座地下城，那是你增加經驗、搜尋四個 Mark 及會見時間之神（Time Lord）必去之處。但因其中機關重重，故筆者製作了七座地下城的地圖，希望有助於各位趨吉避凶（七座地下城散布圖見圖一）。另外在第四座地下城的第八層角落裏，時間之神在等著你，當你會見他時，他將告訴你“THE ONE WAY IS LOVE, SOL, MOONS, DEATH, ALL ELSE FAILS.”記住這句話，當你面臨最後關頭時，它會救你的。

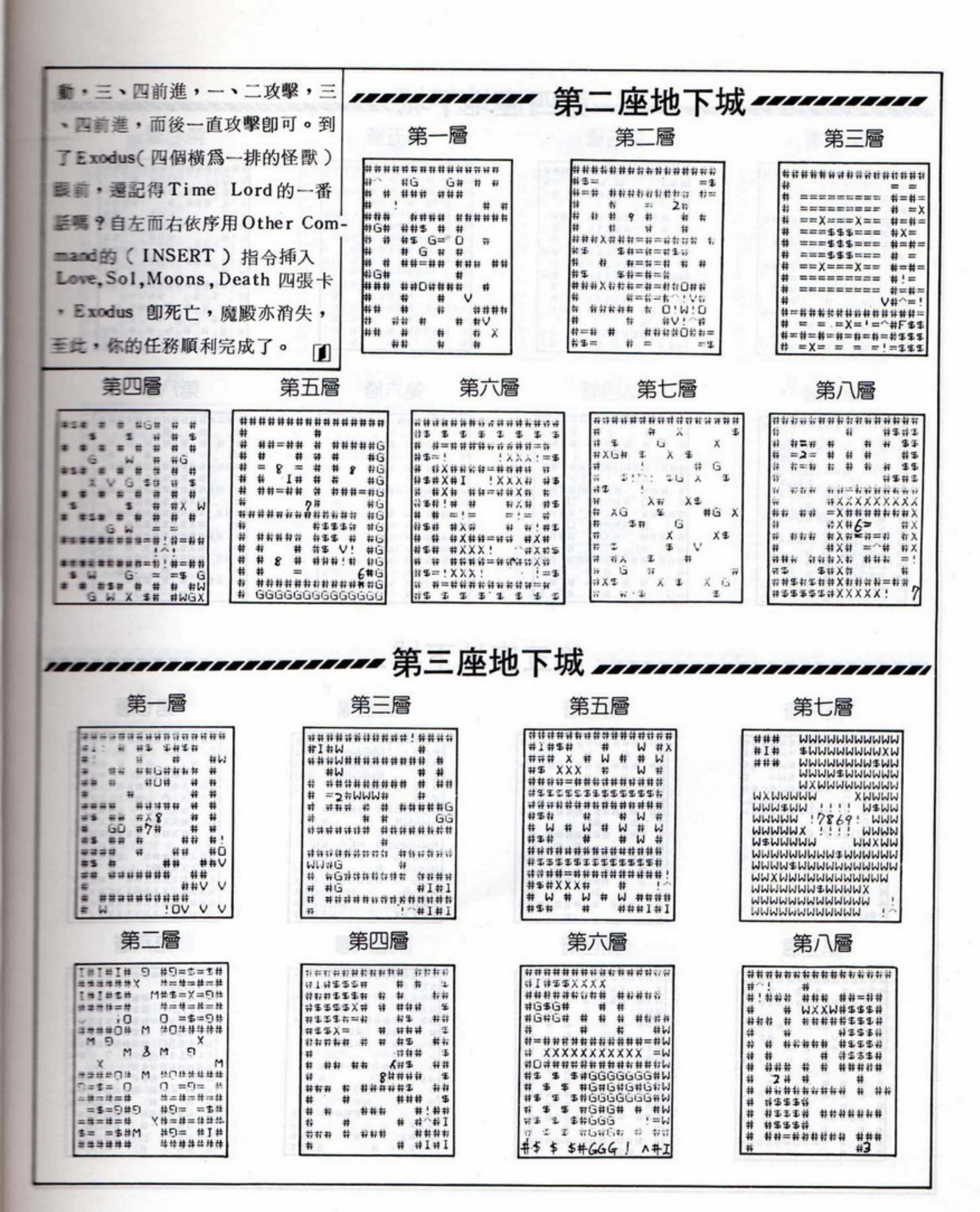
● Exotic

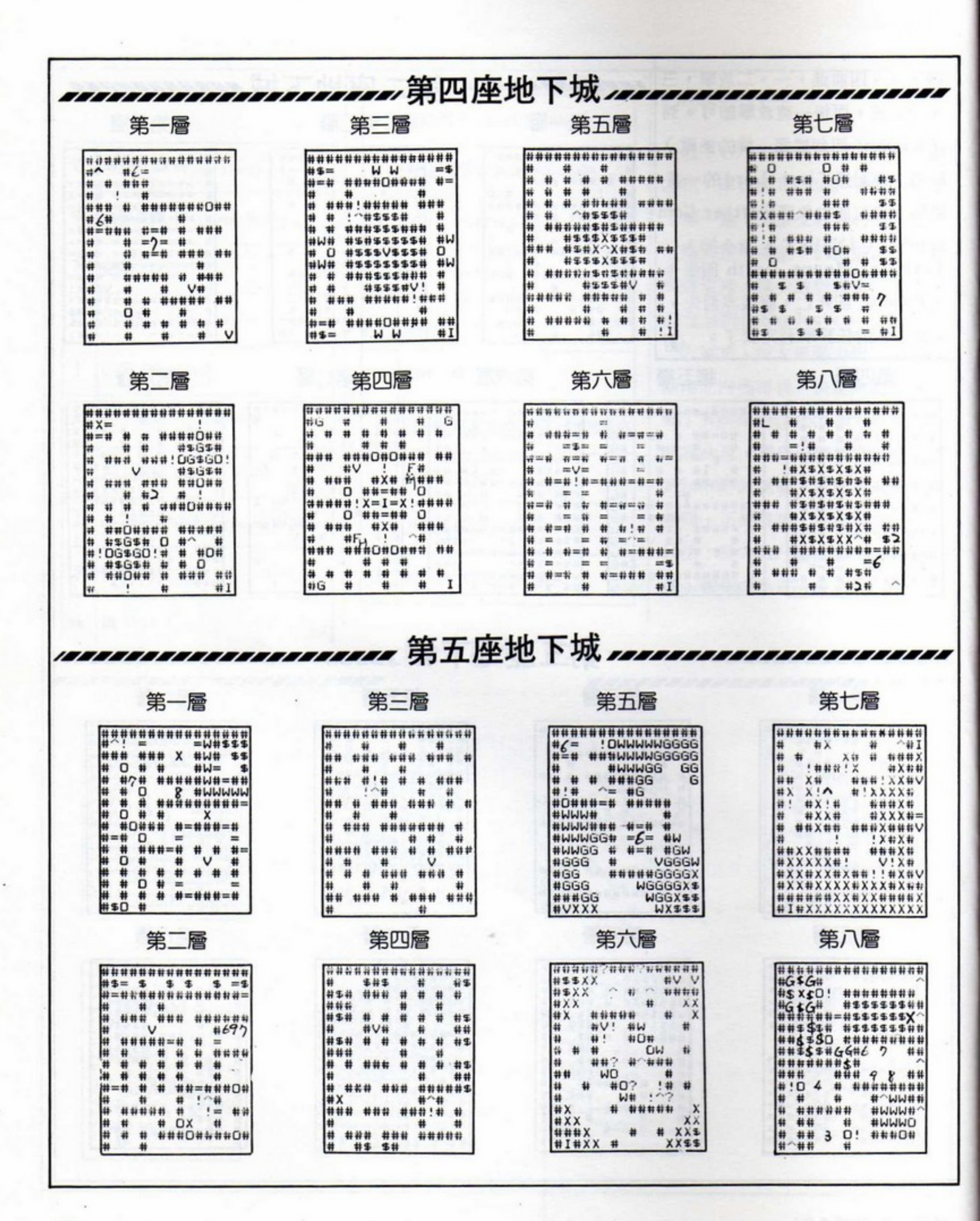
在你的旅程中，還要尋找一件重要的物品，那就是—— Exotic，這是唯一能在 Exodus 魔殿中發揮效用的武器及護甲；若是沒有，一定要趕快尋找，否則進入魔殿後，只有施法的份了。Exotic藏在Sosaria 大陸鄰近的小島上，共埋在二處：武器埋在大陸北邊四小島之一（詳見圖一A點）；護甲埋在 Sosaria大陸南邊小島上（見圖一B點）。用Other Command 的(DIG)指令即可挖到，別忘了每個人都要擁有才行！



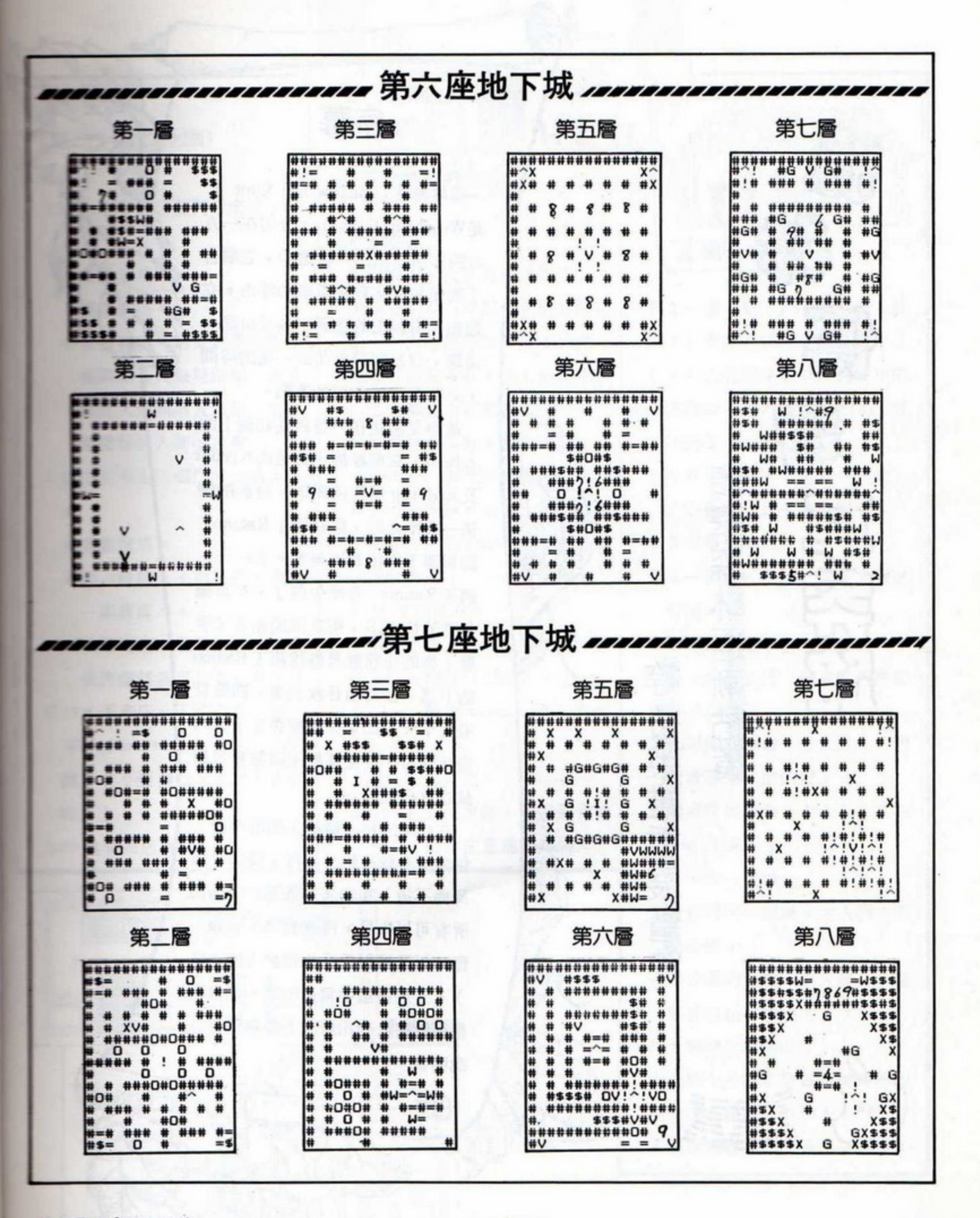
圖二：Britannia大陸上的四座神殿。

動，三、四前進，一、二攻擊，三、四前進，而後一直攻擊即可。到了Exodus(四個橫為一排的怪獸)跟前，還記得Time Lord的一番話嗎？自左而右依序用Other Command的(INSERT)指令插入Love, Sol, Moons, Death 四張卡，Exodus 即死亡，魔殿亦消失，至此，你的任務順利完成了。





第四座地下城
第一層
第三層
第五層
第七層
第二層
第四層
第六層
第八層
第五座地下城
第一層
第三層
第五層
第七層
第二層
第四層
第六層
第八層



第六座地下城
第一層
第三層
第五層
第七層
第二層
第四層
第六層
第八層
第七座地下城
第一層
第三層
第五層
第七層
第二層
第四層
第六層
第八層

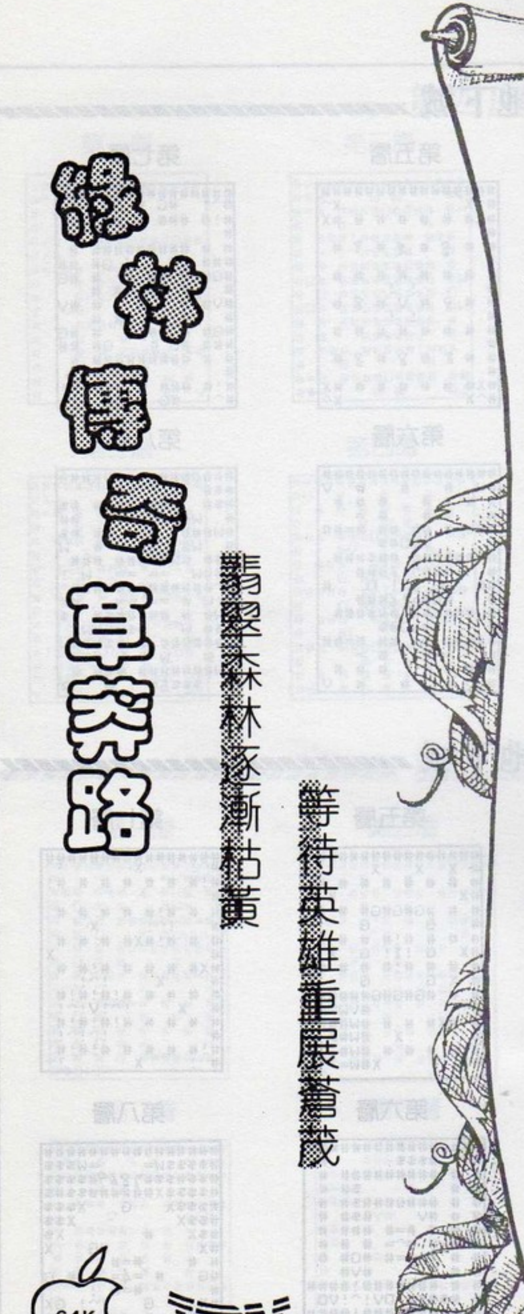
／蔡承澔

綠林傳奇

草莽路

翡翠森林逐漸枯黃

等待英雄重展蒼茂

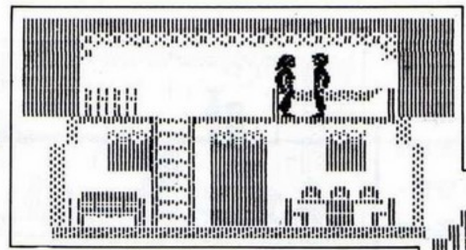


序幕

綠林傳奇（Below the Root）是Windham Classics公司在一九八四年所推出的一個遊戲，它融合了動作和文字冒險遊戲的特色。在遊戲中有精美的畫面，各式暗語、謎題，以及和眞實生活一樣的時間，是一個不可多得的遊戲。

故事是發生在一群居住在樹上的人民中，這個綠樹王國是由Kindar及Erdling兩族所組成。兩族的關係一直不太好，但在國王Raamo的領導下倒也相安無事。有一天，國王Raamo 突然失踪了，在群龍無首的情況下，兩族間開始有了爭戰。你的任務就是尋找國王Raamo的下落，並將他拯救出來，期限只有五十天；如果你不能在五十天內完成任務，那麼綠樹王國將會遭到滅亡之命運。

在此筆者附上綠樹王國的全圖（包含所有建築物、樓梯、樹藤，以及地下道）和物品分佈圖（並指出所有可以休息，得到食物、金錢、燈，以及可以提升你精神力的地區）。至於遊戲中常見的字，請參閱精訊圖書公司出版的「綠林傳奇」說明書。



▲在此地可得到錢

▲聰明的小孩

重點提示

(見三十六頁地圖)

(1)商店

I23由左至右三個門分別為a.b.c.：

a 滑行衣商店。

b 藤索商店。

c 食物商店。店東會提醒你：須與陌生人保持距離，並感應此人的訊息及情緒，可以免受邪惡人物的攻擊。

I12由左至右三個門分別為a.b.c.：

a 食物商店。

b 鏟刀商店。王國境內只有這一家賣鏟刀。

c 油燈商店。店東告訴你：「或許隱居者可以幫助你。」

G17水果商店，王國內唯一賣Wissenberries的商店。店東說：「不要擔心，水果是有用的。」

L10 食物商店。

(2)補給地區：

在王國中，由於兩族是對立的，所以有些地方不能得到應有的補給，下面所述是以Neric為例。

G 8可得到食物。主人告訴你，他的鄰居不可信賴。

E 8可得到食物。主人要你在Garden 中找到聰明的小孩。

E 9可以休息。由主人的訊息中可知：「說不定Neshom 可以祝福你。」

F 28可以休息。

G 20 可得一個錢。主人告訴你：「一個錢可以進入。」

F 21 一個和Kindar 族敵對的人。

F 24 可以休息。

F 12 右方的房屋，可得到食物。主人要你注意他的鄰居。

F 3一個不信任Kindar 的人說：「我沒有任何東西給你。」

L 9左方的房屋，可得到特別的滑行衣。主人教你從Star 滑翔到Temple 。

L 7可得到食物。主人告訴你：「守衛吃了太多的水果。」

I 3可得到食物。

G 3一個恨Kindar 的人，要你離開。

G 4可以休息。主人要你到Temple 去找一個遺失的房間。

G18可以休息。

F16可得一個錢。主人說：「尋找者需要一個油燈。」

F22可得到食物。主人說：「在Sky 做夢。」

L17可得一個錢。

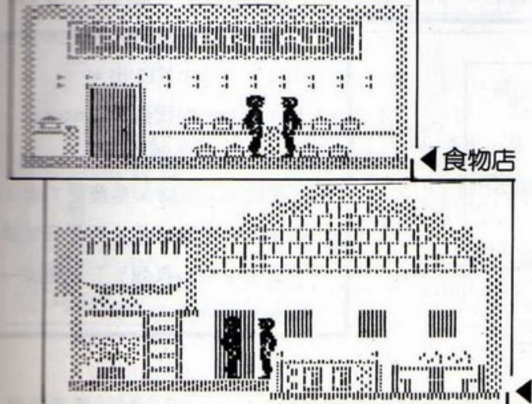
I18可得到一個錢。主人說：「小心蛇。」

G16可得到食物。主人說：「隱居者會給你精神力。」

(3)提升精神力的地區：

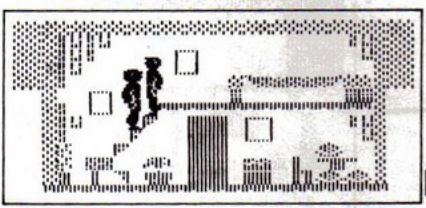
在王國中人和動物都能提升你的精神力，此處只列出人。

A16隱居者：「去獲得D'ol Ne-

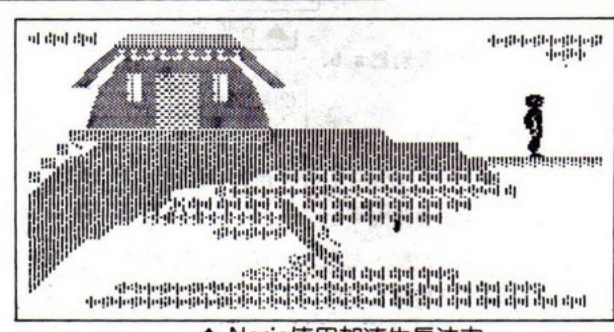


◀食物店

◀水果店



◀在此地可得食物



▲Neric使用加速生長法力

shom 的祝福。」隱居者要你去Sky搜索，找到床後睡覺。

G 9 聰明的小孩：「祝福你一生。」並說：「Raamo 的母親能幫助你。」

A 2 D'ol Neshom ：「我祝福你，並給你一個精神力魔鈴。」

H28 Raamo的母親：「找精神動力燈，它永不熄滅。」

O14 Vatar ：「精神力支持你。」又說：「只有精神力魔鈴才能帶領你。」

(4)邪惡人物：

在王國中有許多邪惡人物在四處走動，如果你被它們騙了，就會被捉走。

F 7 一個貪財的人暗想：「好好睡，呆子。」

D16一個人心中想：「Nekom 會獎賞我。」如果你休息，將會被送到Nekom 的總部。

F12一個愛欺騙的人，他是D'ol Salaat 的手下。

L14一個狡詐的人，他心想：「Nekom會給我很好的酬勞。」

(5)重要物品：

J28 D'ol Key 用來打開遺失房間的門。

E26 Temple Key：用來打開通往Temple 的大門。

L22 Nekom 的監牢，利刄就在這裏，但要用傳送力才能拿到。

G27精神動力燈，要用 D'ol Key 打開大門才能拿到。

(6)其他重要訊息：

G26 D'ol Falla ：「遺失的房間就在附近。」

L 1 ①入口的外面。一個守衛要看你的通行證，心裏却想：「我要一些水果。」

②入口的裏面。另一個守衛說：「等一下，我要錢。」

L11會有一個人告訴你Vatar 住在樹底洞穴中。

H21的人告訴你隱居者住在Grand。

F20一個小孩要你感應，如果你找到那些動物。

D12 D'ol Salaat 的家。

(7)地下道的秘門和秘道

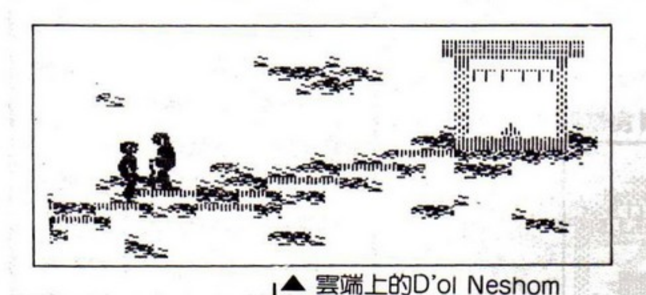
N31 進入後有一道門，可用 Temple Key 打開，由N26 出。

O14進入可由N10 出。

P21進入才能找到Raamo。

(8)Raamo 的訊息：

當你剛見到他時，他說：「說不定精神力會祝福你，但是我怕跌下去。」他心裏想：「我需要一條藤索或滑行衣。」

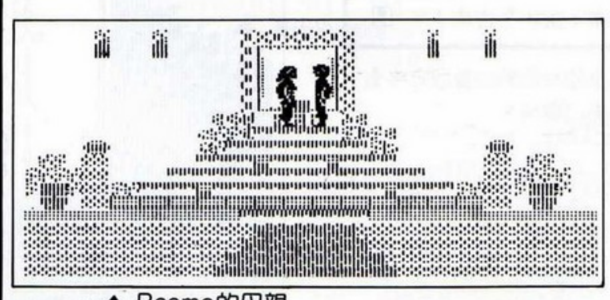


▲雲端上的D'ol Neshom

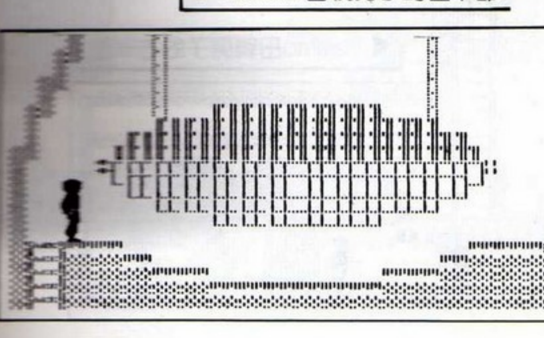
Neric的奮鬪過程

首先取得屋中所有裝備，為了安全起見，到Star 的店中買一件滑行衣，一條藤索，接著由F22滑翔下來，取走鏟刀。再去找三位能提升精神力的人：第一位聰明的小孩，住在Garden Grund 的G 9位置；第二位隱居者，住在Garden Grund的A16位置；第三位 D'ol Neshom ，住在Sky Grund上方的A2 的位置。

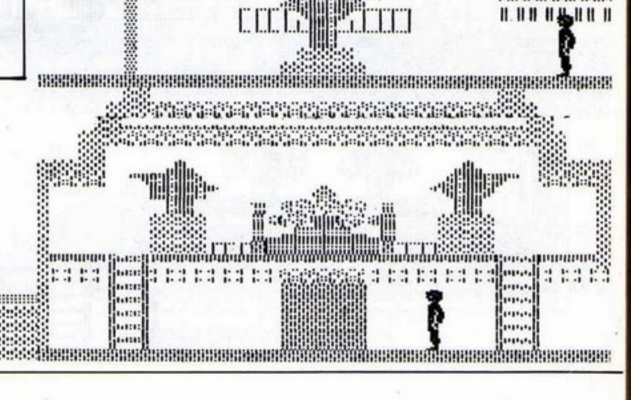
先進入Sky Grund的，在床上睡一下，出門時會發現在一個不知名的地方，接著見到了Neshom ，她會給你一個精神力魔鈴。回到F24，站在樹枝的邊緣，使用加速生長的法術，滑翔越過Temple 的大門。進入Temple 後，先到C26，再滑翔到E26的一個樹洞，洞內可找到Temple Key（以下簡稱Tk）。再到G26去見D'ol Falla，到H28去見Roomo 的母親，她會再次提升你的精神力。再由Temple的平台滑翔到J28的樹洞，洞中有D'ol Key（以下簡稱Dk）。再次進入Temple（可用Tk 打開大門），到G27用Dk 打開兩道門，就可以找到精神動力燈。再想辦法被Nekom組織的人捉到，在他們用來關



▲ Raamo的母親



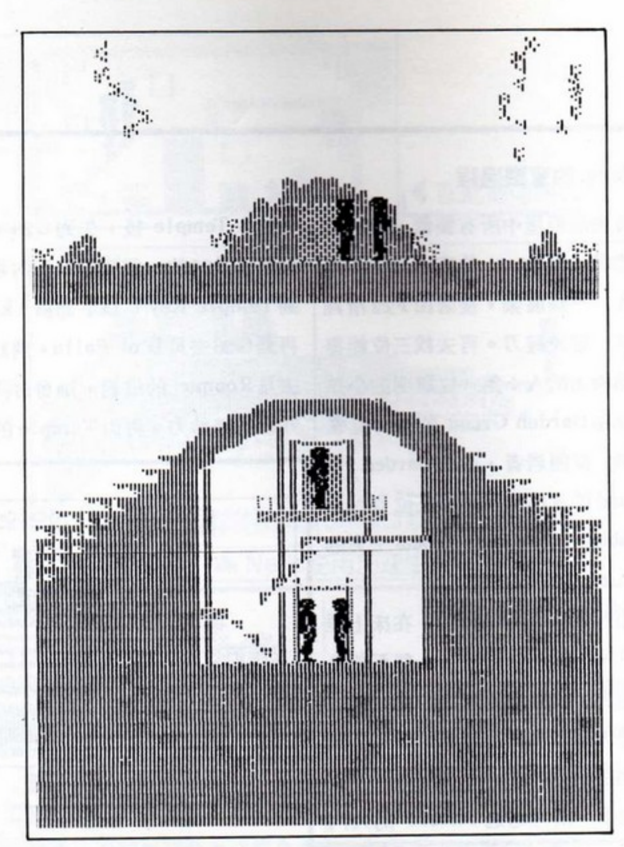
▼ Raamo母親房子的左半部



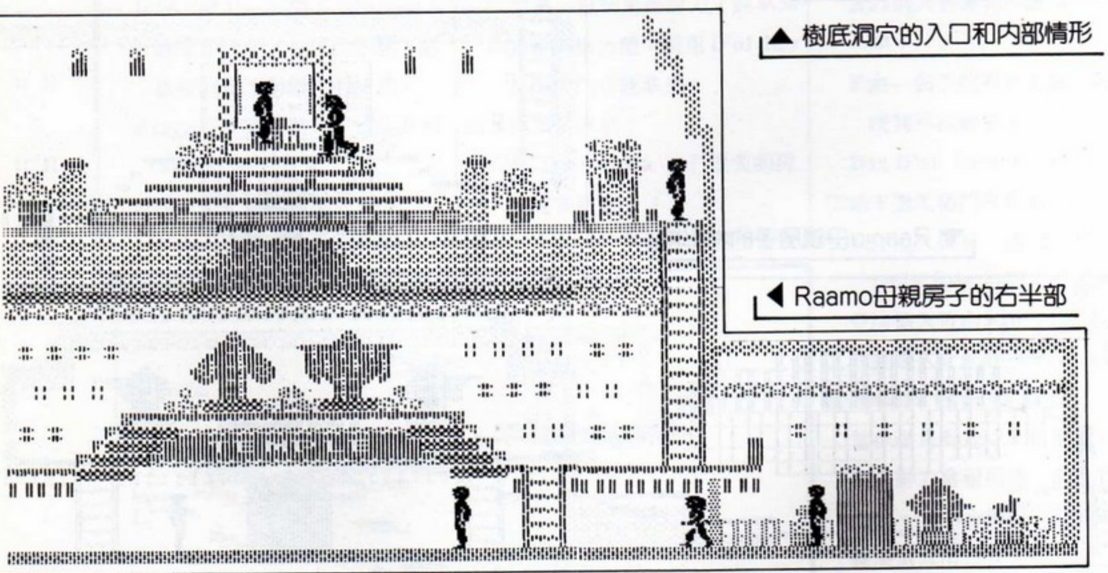
人的小屋中用傳送法術得到利刄。接下來就要準備進入樹底洞穴了。

先到Li的入口去，給第一名守衛水果(Wissenberries)便可進入第一道門；再給第二名守衛一點錢，就進入樹底洞穴了。由M1、M2，照地圖上的路線，在P21的秘門進入，再使用傳送法術把自己傳送到Raamo的面前，給他一件滑行衣或一條藤索，就大功告成了。

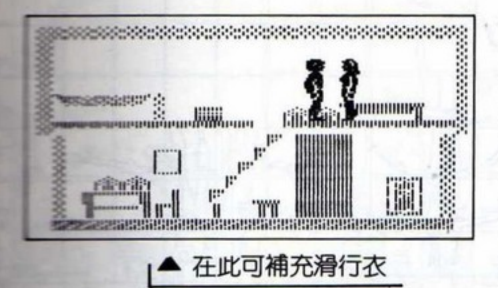
附註：本文圖片特別感謝胡定宇先生協力構成。



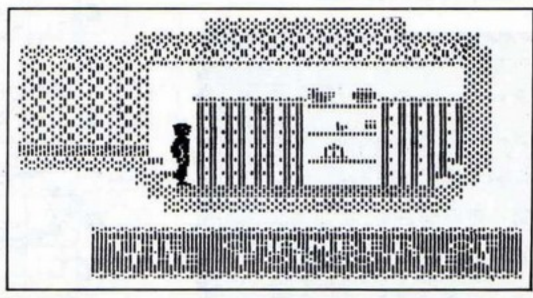
▲樹底洞穴的入口和內部情形



◀Raamo母親房子的右半部



▲在此可補充滑行衣



▲遺失的房間

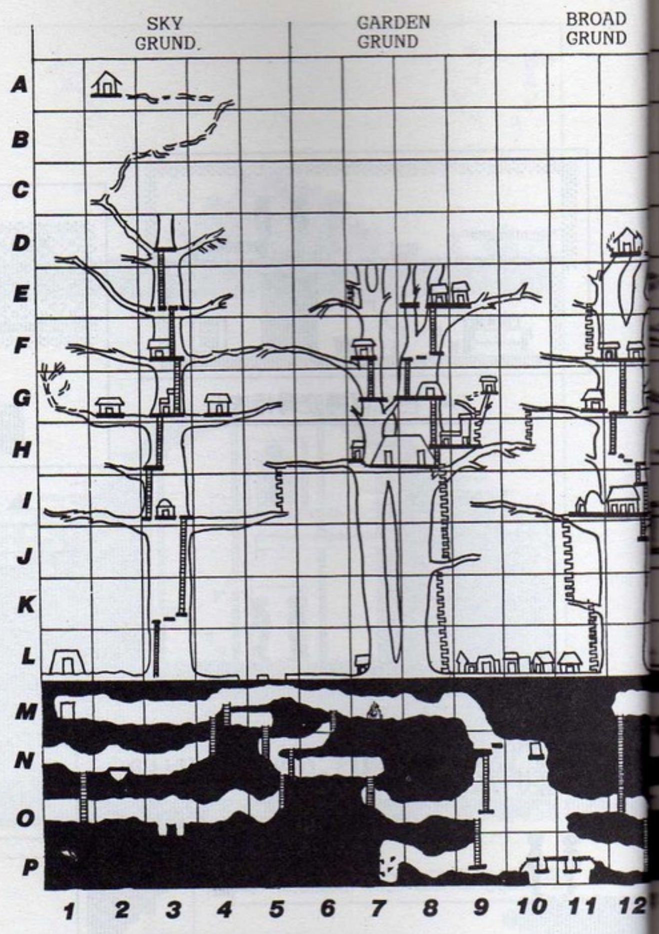
▲隱居者

I AM RAAMO, THE SPIRIT GIFTED.
YOU HAVE SAVED MY LIFE AND FULFILLED
THE PROPHESY. THE QUEST IS OVER AND
GREEN-SKY IS SAVED.

▲禁閉國王Raamo的地方

地圖中符號代表意義

- F→可得到食物。
- R→可以休息。
- S→可得到精神力。
- L→可得到油燈。
- M→可得到錢。
- G→可得到滑行衣。
- V→可得藤索。
- X→可得奇怪的藥劑。
- B→可得水果。
- F→可得鐽刀。
- ☆→監牢。
- △→Nekom 的監牢。
- SB→精神力魔鈴。
- SL→精神動力燈。
- Tk→Temple Key。
- Dk→D'ol Key。



	SKY GRUND					GARDEN GRUND				BROAD GRUND				GRAND GRUND					SILK GRUND			STAR GRUND				TEMPLE GRUND						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
A		SSB														S																
B																																
C		X	VM	S																						X						
D			S	V								‡																VL				
E				V			XS	F	R		M					L										Tk						
F							R					F				M						F		R	B			R	V			
G	S			R				F	S							F	B	R		M		TS		M			SL	F				
H					V																							S				B
I			F															M														
J									BS																			Dk	S			
K																																
L							F		G	F							M					△					V					
M		M		L			M																									
N									M																	L						
O								L			XM		FS							M				L	M							
P							M																									

綠林傳奇物品分佈圖

GRAND GRUND

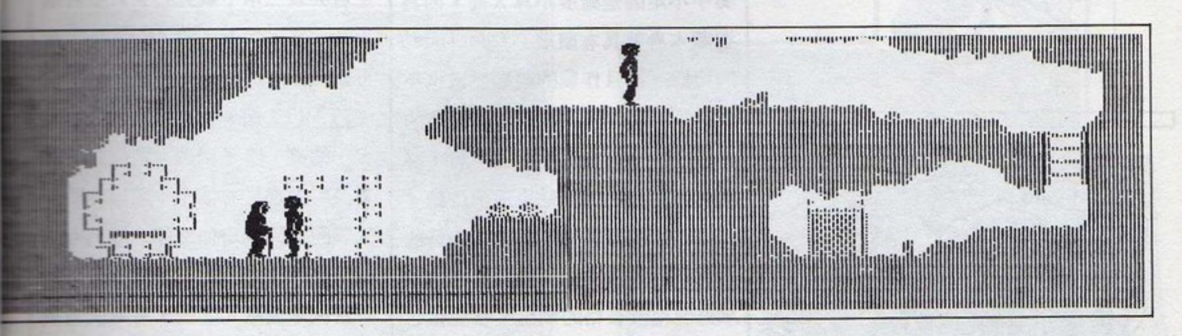
SILK GRUND

STAR GRUND

TEMPLE GRUND

15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

綠林傳奇之綠樹王國全圖



▲ 密道O_{14}到N_{10}

/宋明義

萬惡的巨獸王來卡突然出現在空中堡壘，
地面上也佈滿了張牙舞爪的怪獸。
你聽！苦難的百姓不停地唱著：
「大地充滿了野獸，阿魯格戰士醒來吧，
聖地需要你來拯救。」他們等的就是你——



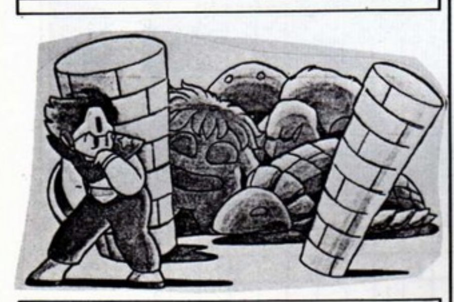
未來戰士

各位讀者大家好，相信擁有任天堂的你，必定對這個遊戲——未來戰士，給予相當高的評價。的確，不論是在畫面或遊戲的結構上，「未來戰士」都稱得上是一流的，但美中不足的是難度不算太高，因為遊戲本身就具有繼續(Continue)的功能，而且作戰的經驗點數也不會消失，所以只要你能了解攻略的順序，再加上自己靈活的手腕，必能在極短的時間內結束這個遊戲。

現在就讓我們先了解遊戲的目的及操作的方法。你所扮演的角色是來自聖地阿魯格的戰士，首先你必須找到被囚禁的五位戰神，藉助他們所給你的五種神器，你才能進入巨獸王「來卡」的空中堡壘，做最後一階段的奮鬥。

剛進入本遊戲時，戰士的體力及精神力都非常低，所以先選擇一個適當的位置開始「練功」。練功時，你根本不必擔心阿魯格會因敵人左右夾攻三兩下就死亡。只要在戰士死亡後，按下 (START) 鈕，便可繼續剛才的遊戲；再按一下 (START) 鈕，檢查戰士目前的狀況，的確，除了精神力消失外，腕力及胸力都沒有減少，所以在戰士的戰鬥力逐漸增加之後，那些可怕的敵人都成為阿魯格欺侮的玩具。

當你擊倒敵人之後，有時候會發現紅色藥水或星星的標誌，可別忘了取下它們。因為紅色藥水是體力



恢復劑，每取得一瓶，即可恢復一格生命點數；而星星的標誌是精神力的點數，每取得一顆，即可增加一格精神力點數。當精神力到達三格之後，便可增長迴旋鍊的攻擊距離；到達五格時，可使用十次的震像法術；到達七格時，可使生命點數恢復滿點。使用物品的方法是先按下(START)鈕，再利用十字鍵上下選擇欲使用的項目，然後按下Ⓐ鈕即可，最後再按(START)鈕回到遊戲的畫面。

當戰士遇到敵人時，除了空中飛行的敵人之外，皆可利用Ⓐ鈕跳躍，躲避敵人的攻擊，當然也可以跳至敵人的身上，使敵人暫時無法活動而加以攻擊。至於如何攻擊飛行的敵人？可利用下面兩種方法：第一，等敵人進入攻擊範圍內，直接按Ⓑ鈕以迴旋鍊攻擊；第二，先按下Ⓐ鈕跳躍，接著馬上按下Ⓑ鈕做空中跳躍攻擊。

以下筆者將介紹這五種神器的使用方法：

①風滑車——

如果在木柱與木柱之間有繩索的話，便可以使用風滑車滑行過去，其方法：站在繩索上，若聽到「咔」的一聲，表示阿魯格已經使用風滑車了，這時才可以在繩索上滑行。

②火神弓——

站在木柱上，按下Ⓑ鈕，射出火神弓，繩索便釘在對面的木柱上，再以風滑車滑行，如此便可度過許多因難的地方。但請注意火神弓與鍊鉤不相同處，鍊鉤是使戰士能爬到更高的地方；火神弓是以繩索搭出一條通路，請各位玩家多加分辨。

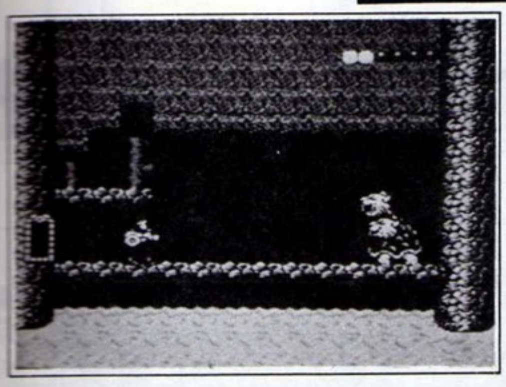
③戰士紋章——

有了這項神器，便可在仙人處得到一瓶滿格的生命恢復劑。當戰士受傷嚴重時，先按下(START)鈕，再以十字鍵左右移動至生命

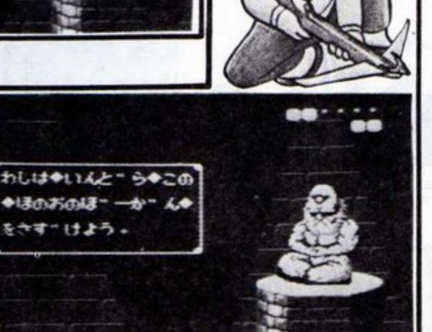




◀打倒雙頭豹後，向戰神取得風滑車。



▲愛路卡森林的把守頭目雙頭豹。



▲在原始山中取得火神弓。



恢復劑，按下Ⓑ鈕即可。但是戰士一次只能攜帶一瓶生命恢復劑，所以你必須謹慎使用。

④護甲——

此項物品可增加戰士的胸力，提高作戰的攻擊威力。

⑤貝卡沙士笛——

通往「來卡」空中堡壘的必要品，站在特定的地方使用，便會出現通往空中堡壘的入口。

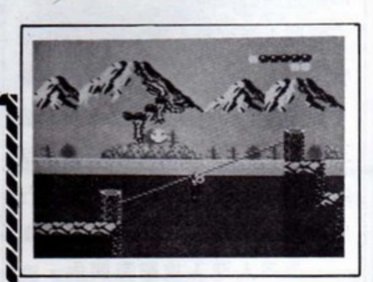
至於鍊鉤的使用方法，必須在戰士所站之處的上方有固定鍊鉤的地方才能使用，操作時先按著十字鍵上方，再按下Ⓑ鈕，即可拋出鍊鉤鉤住上方的固定物，這時就可向上攀登。如果戰士往下方移動，只須先按下十字鍵下方，再按下Ⓑ鈕，便能向下移動。

看完以上的介紹，相信你對各種神器的使用及如何操作阿魯格戰士，已有了相當的認識。現在讓我們進入遊戲的攻略吧！

第一區域

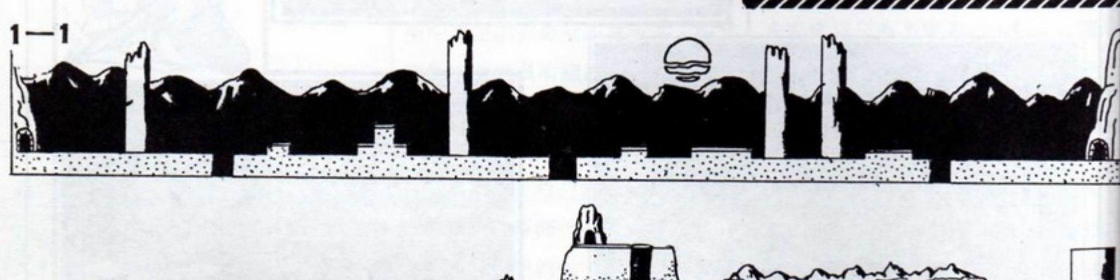
遊戲一開始，阿魯格戰士由愛斯路山地出發，一路向東走，並且攻擊敵人，以增加戰士的精神力及戰鬥經驗點數（胸力及腕力）。走到盡處，穿過傳送門便到達卡拉卡達群峰，繼續向東前進。

在卡拉卡達群峰的最右方，由下往上算來的第二排，有個通往龍哮谷的傳送門，而其他各入口，會有仙人提供戰士一些線索，但去與不去都不會影響遊戲的進行。

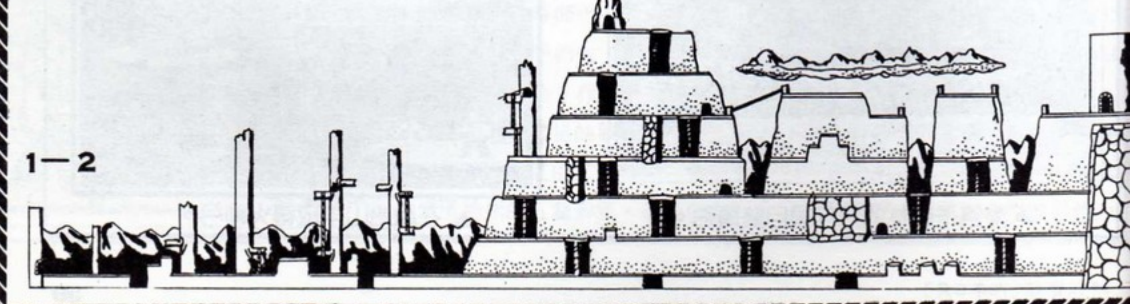


▲唯有利用風滑車才能渡過此種地形。

1—1



1—2



第二區域

龍哮谷可說是通往各區域的中心點，除了貝卡沙士笛之外，其他的神器均由龍哮谷傳送至各區域取得，所以筆者特地將龍哮谷的路線圖畫出，供各位玩家參考。

進入龍哮谷之後，可別忘了練功，因為通往各區域的敵人都十分地强，唯有加强戰士的攻擊力，才能順利取得各種神器。如路線圖所示，左上方附近的洞穴中，可取得鍊鉤。取得鍊鉤之後，再至龍哮谷右上方附近的傳送門，即可至3－1羅普西尼爾溪谷。

2

3-1羅普西尼爾溪谷

鍊鉤之穴

仙人洞：體力完全恢復

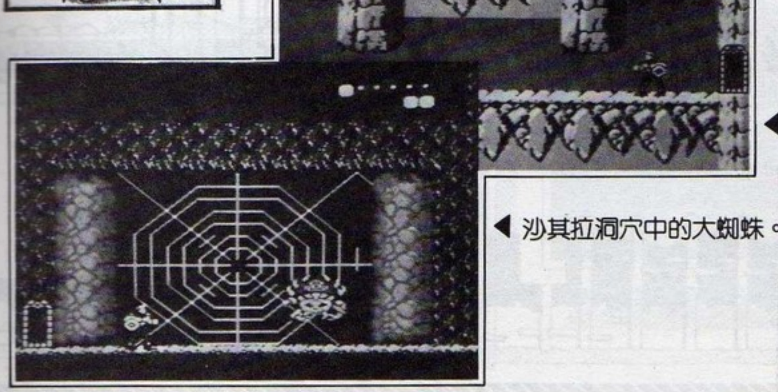
5-1 拉克拉多山高地

龍哮谷起點

第六區域

4-1原始山





◀ 天空島上的樹精怪。

◀ 沙其拉洞穴中的大蜘蛛。

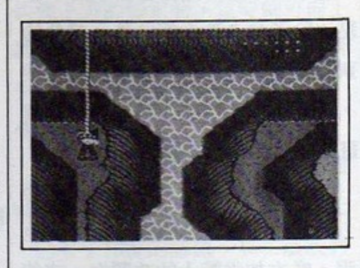


第三區域

到達第三區域的羅普西尼爾溪谷後，必須利用鍊鈎通過溪谷，即可在最右方看見通往３－２愛路卡森林的傳送門。同樣地，利用鍊鈎；鈎住樹枝向上攀登，並盡量走樹的頂端，因爲愛路卡森林下方的河流不易通過，再加上敵人又多，很容易跌入河流之中。當你看見右方的入口時，如果你的生命點數不到五格，勸你先不要進去，而在入口左方先行練功，因爲此時戰士最少應具備五格以上的生命點數才較容易殺死入口的怪獸——雙頭豹。殺死雙頭豹的方法，最好使用震爆法術，否則赤手空拳想殺死雙頭豹，可不是件簡單的事。

收拾雙頭豹進入入口之後，右方又出現一個入口，趕快進去吧！第一位戰神將交給阿魯格戰士風滑車，當戰士取得風滑車後，便自動傳送回龍哮谷。

之後，趕快找個有繩索的地方，練習如何使用風滑車，因爲風滑車並不是那麼容易鈎住繩索，須多加練習。

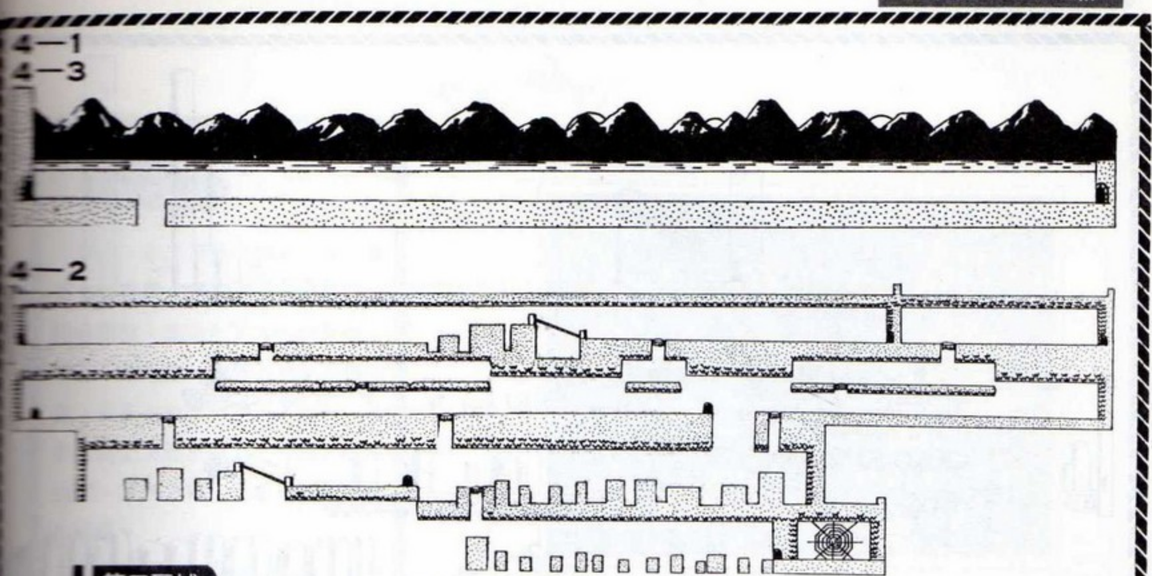


▲站在樹木後面使用火神弓搭出一條通路。

▲龍的神殿。

3—1

3—2



第四區域

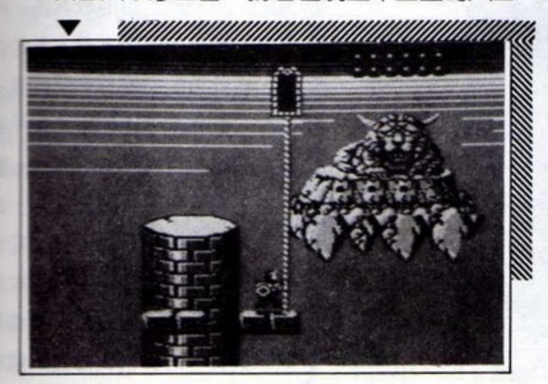
有了風滑車之後，接著繼續找火神弓，此項物品位在4—2沙其拉洞穴中。首先你必須由龍哮谷的傳送門到達4—1原始山，方法是由龍哮谷左下方的繩索滑行才能到達原始山的傳送門。

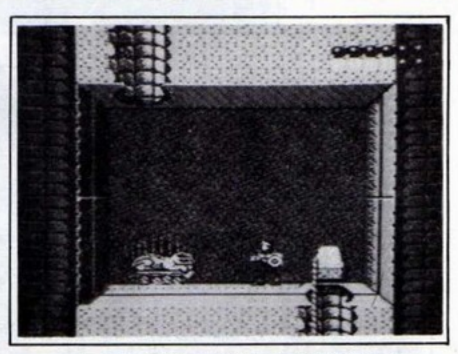
到達4—1原始山之後，向右方一直前進就可看見4—2沙其拉洞穴的入口，進入之後只須一直向右走，就可看見4—3原始山的入口。雖然火神弓是在4—2沙其拉洞穴，但是要拿到火神弓，必須由4—3原始山繞過去才行。

當你由4—3原始山回到4—2沙其拉洞穴之後，想辦法利用鏈鈎向下爬行，因爲火神弓的放置地點是在第四層的右方。

經過漫長的洞穴之旅，到達第四層的入口時，戰士必須保留相當的體力，否則想殺死守衛火神弓的大蜘蛛，恐怕……。（除非你運氣比較好！）殺死大蜘蛛了嗎？如果成功了，右方會出現入口，戰神會把火神弓交給阿魯格戰士，並且傳送回龍哮谷。

在羅普西尼爾溪谷的第四根石柱上，
吹響貝卡沙士笛，就會出現空中堡壘的入口。
▼





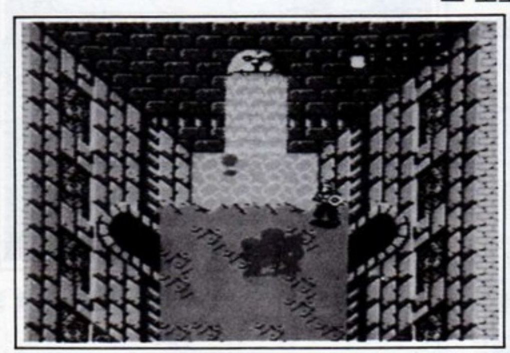
▲卡魯巴塔中在戰車上睡覺的怪獸。

5—1

5—2



▲ 堡壘城牆的入口。



▲ 堡壘中的怪獸皆隱了形，小心！

第五區域

至於戰士紋章，它放置在５－２天空島。首先由龍哮谷出發，到達最右方的傳送門，先傳送至５－１拉克拉多山高地，接著爬上最右方的大樹上，即可看見５－２的入口。

進入５－２天空島之後，先向右方走，走到最右端的岩石後，向上射出鏈鉤，便可攀登到上方的岩石地，在此地的右邊，你可看見一根木柱，站在木柱後使用火神弓搭出一條通路。再來就如法泡製，想辦法往下走到達第四層的左方，你可看見左方的入口，進入後便可看見樹精怪，唯有殺掉它，戰士紋章的入口才會出現。同樣地，取得戰士紋章之後，阿魯格又傳送回龍哮谷。

第六區域

如今，你已取得三項神器了，接下來便是戰士護甲了。仍然是由龍哮谷出發，通過左下方的繩索後，向上一直前進，你就會看見一根木柱，站在木柱下方發射火神弓，就能到達上方的小島上，那兒有個傳送門，是傳送戰士到第六區域：龍的神殿。

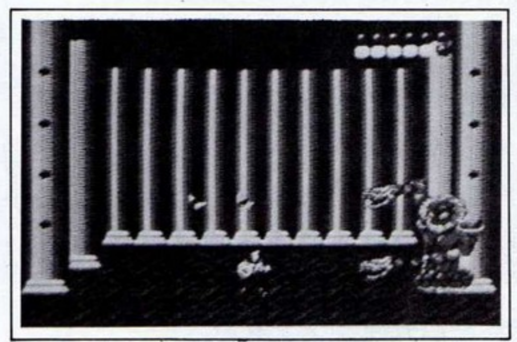
進入神殿後，在右上方的入口可恢復戰士的生命點數。此外你可以在附近練功，將腕力練至兩仟到三仟點左右，因為你即將進入「來卡」的空中堡壘，而堡壘的敵人都十分地兇猛，所以唯有强壯的戰士，才能贏得挑戰。

此區域的戰士護甲是在左上方兩排石柱的中央，進入之後，須先殺掉那條惡龍，才能取得戰士護甲。

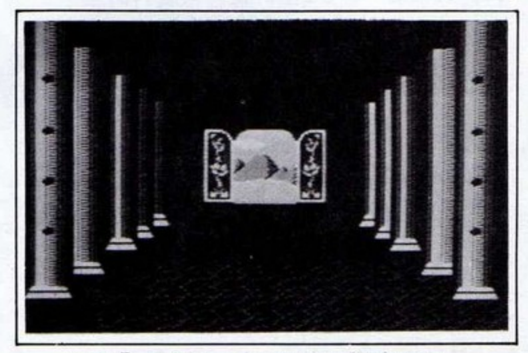
現在，你可以離開龍哮谷回到1－2卡拉卡達群峰，接著爬行至上方的木柱，使用火神弓到達最右端的卡魯巴之塔，斬除塔中的雙頭龍後，進入右方的入口，戰神便會交給阿魯格最後一項神器——貝卡沙士笛。



▲ 阿魯格第一個練功處——仙人洞。
一進入此地，就能將生命點數恢復至滿點。



▲ 來卡的眞面目。



▲ 戰勝來卡後，和平之門再度開啓。

第七區域

取得貝卡沙士笛後，再度返回到龍哮谷，進入３－１羅普西尼爾溪谷，爬上第四根石柱，到達最上方之後，「來卡」的空中堡壘就出現在眼前，這時吹起貝卡沙士笛，一陣笛聲之後，通往堡壘之門便出現了。攀登吧！戰士，「來卡」正等著你的到來。

進入空中堡壘之後，城堡的大門在右上方。小心點，敵人的一切你都看不見，只能看見影子，但別擔心，只要戰士的戰鬥力到達三千點左右，就不會造成多大的傷害。找到「來卡」之後，請你注意，牠的弱點是頭部，所以戰士必須跳躍以便攻擊牠的要害，才能進而解決牠。

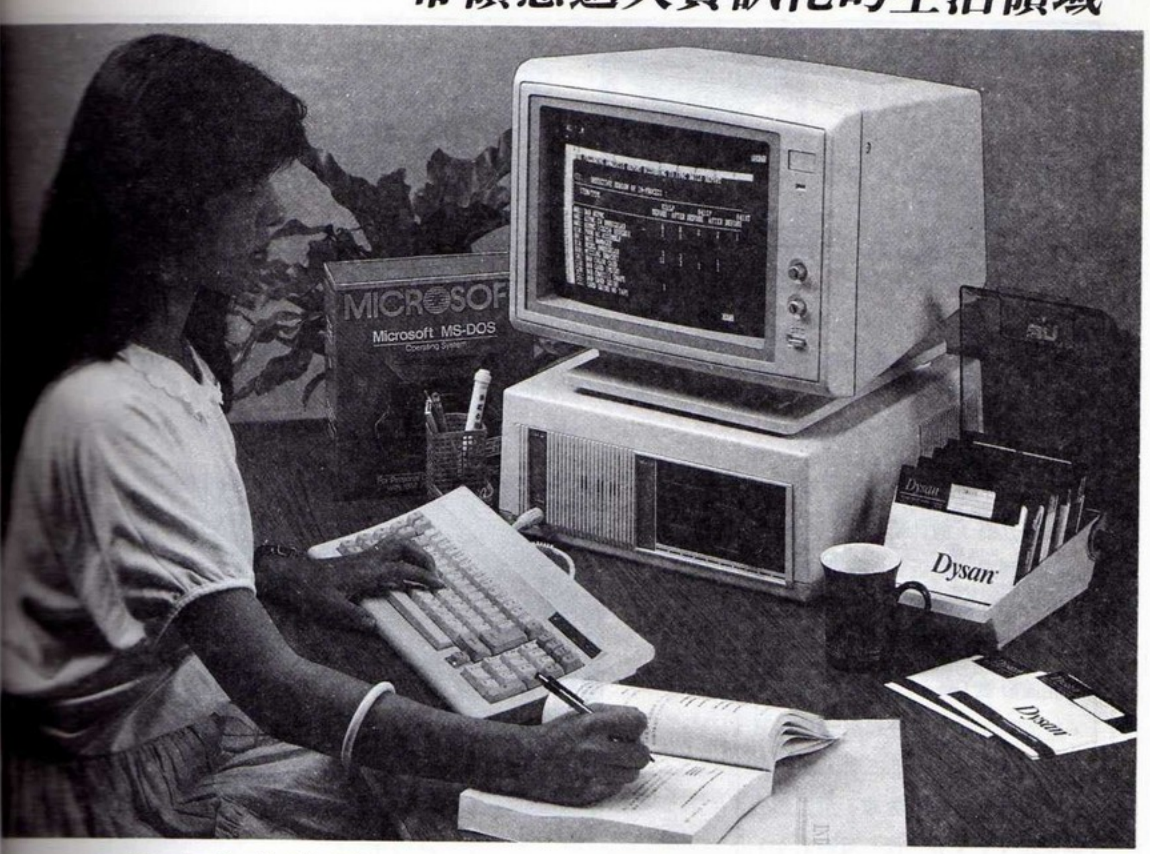
恭禧你，你已拯救了聖地「阿魯格」，一切又回到和平的快樂天堂。



▲取得所有的物品的畫面。

資訊家 16位元/中英文 個人電腦

帶領您邁入資訊化的生活領域



各式中英文套裝軟體

中文會計……………………NT＄5,000
中文庫存……………………NT＄3,000
中文薪資（工廠）…………NT＄3,000
中文錄影帶管理……………NT＄3,000

中文應收應付………
外貿管理系統………
紡織品配額管理……
專案設計各類程式…

功能強・服務好・價格合理

（展示片　每片100元）

全國唯一採用超薄型設計的個人電腦

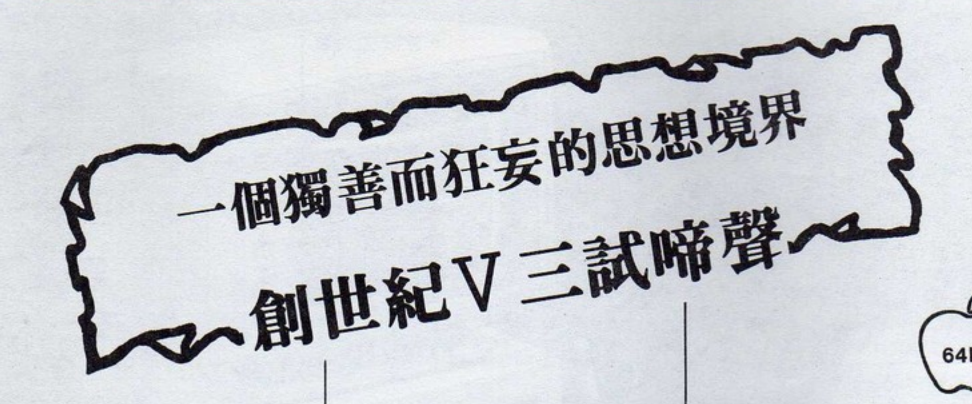
- 與IBM PC完全相容的個人電腦。
- 採用高解析度14吋寬螢幕顯示器
- 典雅獨特，符合人體工學的造型設計，美觀大方。
- 標準中文功能，速度快且使用簡單。
- 通過美國FCC及UL檢驗合格
- 擁有合法的軟體與BIOS授權。

本公司即日起正式授權代理

來欣電腦中心

台北市八德路一段51號（光華商場二樓之36）
(02) 396-5781　　請洽陳經理

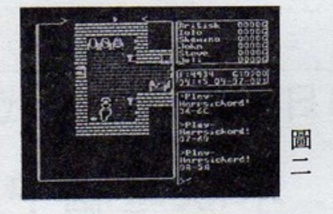
/高文麟



64K

記得在「精訊電腦」第三期中曾爲大家介紹了創世紀Ⅴ（Ultima Ⅴ）的新動態，最近我們又搜集了一些照片和內容資料，加以整理刊出，以滿足同好先睹爲快的慾望。

在設計者Lord British的計劃中，整個創世紀系列分爲兩部分：第一部分是Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ三代，敍述勇士平定世界災亂的故事；第二部分則是Ⅳ、Ⅴ、Ⅵ三代（可怕！），Ⅳ是追求「至善」的過程，Ⅴ則是闡述追求「至善」過度而形成一種「獨善」的狂妄思想，所以世界又陷入混亂，勇士再度拯救世界的歷程。



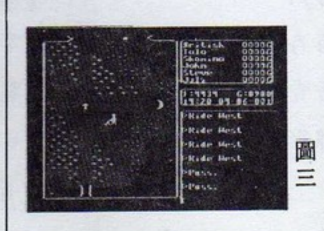
圖二



圖一

至於創世紀Ⅵ的內容，是這些挺身而出的人們在解救了幾近滅亡的世界後，攜手重整家園的事跡。

在創世紀Ⅴ的故事中，Lord British 因組隊前往新發現的地底世界探險而一去不回。在這個空隙當中，一名獨善的國王 Blackson 乘機奪取了王位，此人以天下第一至善自居，其實卻是一名十足的僞善者。Blackson 爲了想了解 Abyss 中秘典所記載的秘密，不惜捉拿過去曾和我們並肩作戰的同志，以處死要脅，殘酷地逼迫他們道出秘密。然而此一秘密若被他們



圖三

得悉，其後果必不堪設想，是以你必須再度回到 Britannia ，重新燃起正義之火。



圖四



圖五



圖六



圖七

在創世紀V中的地圖部分是創世紀IV的兩倍，對話則增爲四倍，且更接近日常的對話。城裡的人依晝夜作息，白天勞動，晚上回臥室就寢！衛兵也依日夜時間輪番交替。武器和防具可配合使用，魔法的種類增多了，尤其是戰鬥方面所使用的法術。

接下來讓我們來看幾張創世紀V的新畫面：

圖一：五層樓（驚訝！）的王城，在創世紀V中的商店是二層樓的建築物。

圖二：室內的畫面，據聞可以坐在鋼琴前演奏！

圖三：在創世紀V中將有多種交通工具。

圖四：船艦戰的畫面。

圖五：創世紀V的地下城形式有三，各具特點，這是在廢坑中的畫面。

圖六：原資料上註明這是和地面相同的地下大陸，想來是通往地下大陸的迷宮吧！

圖七：地下城另一景。

如何，還滿意吧？且讓我們拭目以待——驚人的創世紀V！



本刊於近月來，已接獲多封抄襲其他雜誌或書籍，復加以修飾改寫的稿件。爲尊重著作版權，也爲杜絕剽竊他人文章的行動，本刊除退回該稿外，特於此鄭重敬告讀者，望有心投稿者勿再重蹈此項錯誤，應以原始構想與創作爲佳。

精訊電腦雜誌社

肉搏大賽研習篇

IBM

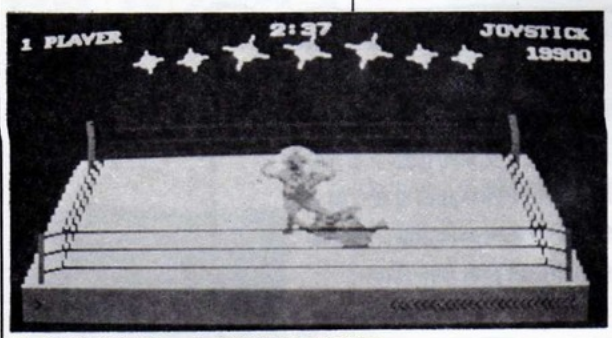
——秘技一二傳授



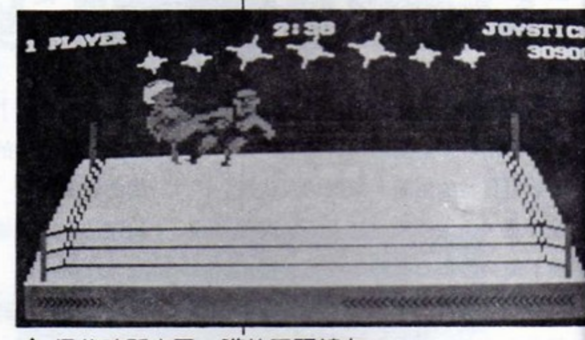
一、前言

我想一般的電腦玩家都知道，凡是屬於「動作派」的電腦遊戲，大都只能從左右攻擊，如「決戰富士山」、「古德奈上校」等等，雖然擁有細膩的畫面處理，但終究無法滿足玩家視覺的臨場感。

現在，由美國Mindscape 公司所發行的摔角動作遊戲「肉搏大賽」，除了能以四個方向展開攻擊外，立體的人物造型、複雜而難度高的動作、逼真的語音效果，在在都提升了視覺、聽覺的感受及遊戲中所帶來的快感。「動作派」的玩家千萬別錯過這個能夠一飽感官衝動的摔角遊戲。



▲ 急躁的費文，大概急著去見閻王。



▲ 得分時間來了，瞧他昏頭轉向。

二、無敵秘技

雖然「肉搏大賽」有二十六種動作的操縱法，但是對於剛玩的人來說，似乎是困難了些。在筆者經過一天的摸索後，終於發現無敵絕招，特別公開給本刊讀者，尤其是性急的玩家，馬上就能帶給你擊倒的快感。

要使用絕招前須熟練以下四個動作：1.夾頸→抓舉→空中旋轉→放下，2.踢，3.壓制。4.跳躍，（至於動作的控制方法，請參閱精訊資訊公司出版的中文說明書。）

絕招1：

當比賽一開始時，位於右下角的你即刻往前，到達螢幕上端的繩纜，此時對手也從左上角向你走來。當敵人快要接近你時，馬上面對他使用動作1，等到他被你摔倒後，千萬別馬上就壓制他，立刻走到他身邊使用動作2，連續踢他，一直踢到生命點數降至盡頭，再用動作

3 壓制。你瞧，他不是很容易就被擊倒嗎？看看時間，二十秒不到。



▲ 踩在對手的肚皮上，够帥吧！

絕招 2：

當你因一時疏忽，在使用絕招 1 時不幸失敗了，反而被對方來個「過肩摔」，沒關係，馬上使用絕招 2 還以顏色。過程如下：當你被摔倒的同時，對方--定會繼續利用手肘下撞來降低你的生命點數，這時你趕快使用動作 4 躍起，趁他還沒爬起之際，走到他身邊，待他一起來就立刻再用動作 1，便能輕易的將他擊倒。

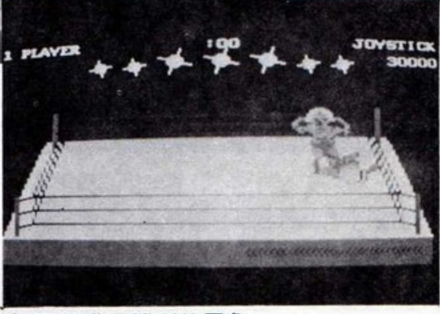
▲ 帝王紳士出來了，眞是個愛美的傢伙，可別讓他的「美男計」給騙了，趕快用絕招1。

三、後記

記得在精訊「肉搏大賽」的說明書中曾提到：「由於本遊戲操作上的難度甚高，到目前爲止從未聽過有任何玩家能打倒帝王紳士奪取冠軍寶座。」其實筆者會投稿，就受這句話影響，我相信本刊讀者，如果熟練絕招一定能將帝王紳士打倒。依筆者的記錄可在卅分鐘內，連續玩完兩次，也就是打倒十八人以上，可能是筆者所使用的機型是 IBM PC/AT 之故，速度較快。

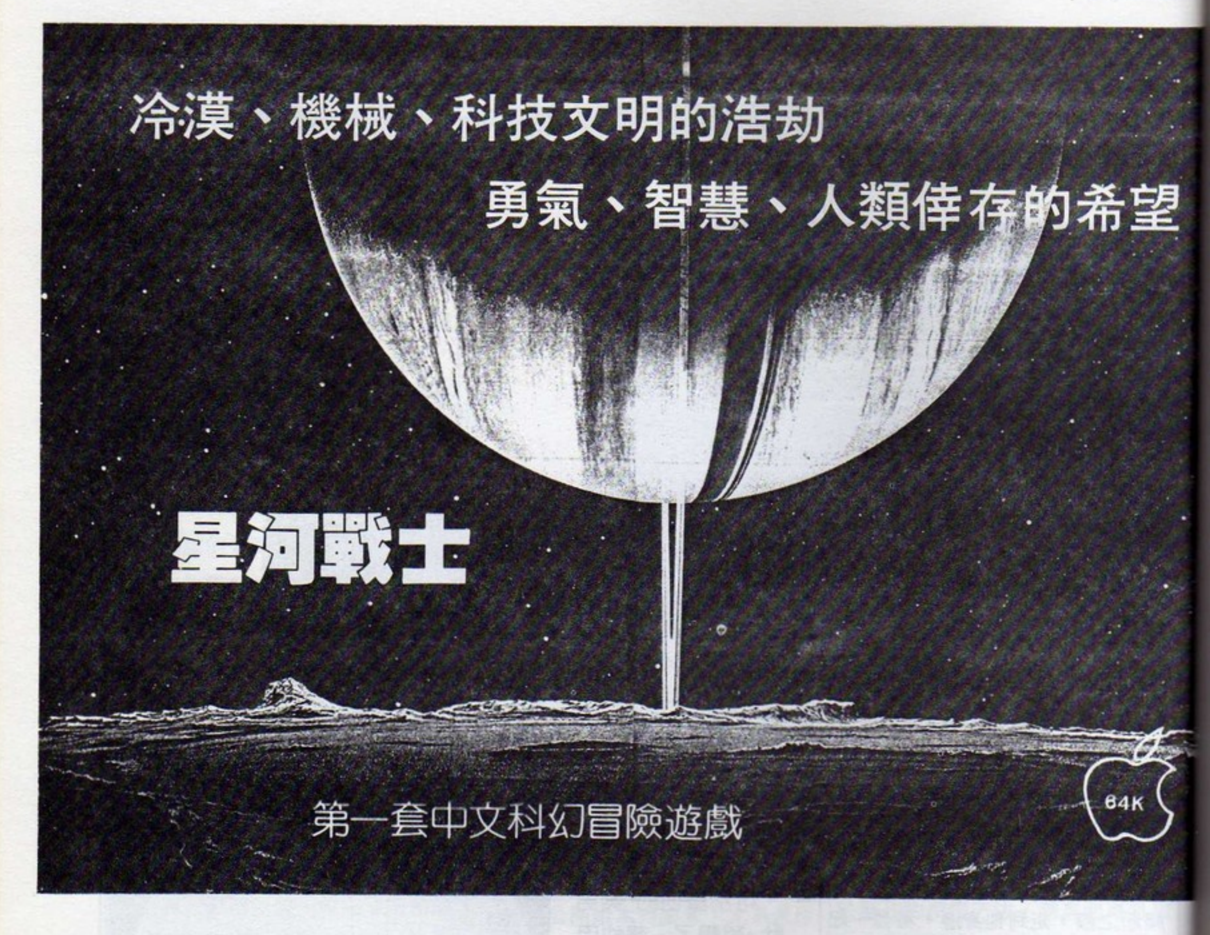
最後還有一點，就是當你打倒帝王紳士時，你會發現比賽的時間竟然是“：00”——沒有時間的限制，要打多久就打多久。利用此種現象可取得高分，因此特別再傳授那些喜好取得高分的讀友一招：當你和帝王紳士都位於螢幕上方的繩纜時，取好適當的距離，用脚連續踢他不要停，即使他昏頭轉向也不管他，一直踢，要有多少分就有多少分（此招也適合其他選手）。

各位玩家們，當你玩到最後時可能會有一點感觸，似乎這個遊戲該改名爲「踢人大賽」，不知你是否有同感？寫到這裏也該作個結語了，「肉搏大賽」大致上說起來，的確不失爲動作遊戲的佼佼者，但是當你打倒帝王紳士後，卻連一個獎杯也沒有，馬上回到示範畫面，這大概是此一遊戲設計上的唯一缺點吧！



▲ 最後獲得勝利的景象，上屆冠軍也不過如此。

／劉昭毅



日期：一九八五年四月廿日
時間：凌晨一時卅分

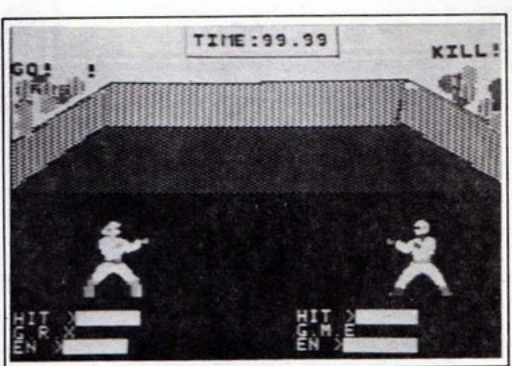
我獨自坐在書桌前，一手拿著英漢字典，一手拿著筆，不耐地看著桌上的一張紙——一張上面寫滿英文字的紙。文字內容是我剛才花數小時的時間，率領英勇的冒險者殺入一座地下城後所得來的，雖然他們都已英勇地犧牲了——死在一個威力強大的陷阱下。

我不斷地翻著字典，希望能從字裡行間尋獲一些訊息，然而睡意却毫不留情地侵襲著我。看著譯完的文章，可惡！都是一些廢話。忽然我眼睛一亮，口中顫抖地唸出：「在這座地下城東方二哩，北方五哩的地方有一處致命的機關，必需留意。」，「碰！」從我手中飛出的字典準確地擊中電腦——一張貼在牆上的海報。

可惡！這是什麼鬼東西？這些話現在又有什麼用？如果在我的冒險隊未死之前，或許它是救命的訊息，但現在一切都太遲了！爲什麼它不是一段我能立刻瞭解其義的文字！難道我們玩電腦遊戲就不能突破這層語言上的隔閡嗎？難道我們就沒有一個屬於自己的冒險遊戲嗎？我無奈地坐在書桌前嘆息。突然一個念頭閃掠過我的腦海，於是一個虛渺的冒險幻境從此誕生，茁壯在消逝的時光中，直到未來。



▲武器店。



▲競技場的打鬥一景。

我承認我錯了，它已變成了惡魔，好後悔當初為什麽會想出它。它帶來了無盡的毀滅力，更帶給人類夢魘般的浩劫。我常在想，科技帶給人類的是幸福？還是毀滅？無論答案是何者，無庸置疑的，邪惡的人已將惡念帶入它的心中，使它變成了惡魔。希望人們能阻止它為惡——如果可能的話。

國家科技研究會主任委員

劉 昭 毅 筆

2500.8.21

如果你看過「魔鬼終結者」這部電影，相信必會對那未來的世界感到驚恐——一個機械橫行的世界，一個人類的夢魘。

然而星河戰士（MX-151）裏所呈現的正是這樣一個世界。高懸於天空的防衛衛星，高科技的現代城鎮，佈滿輻射線路的地下城，四處掠殺的機械作戰部隊，以至潛伏四處的魔鬼終結殺手。

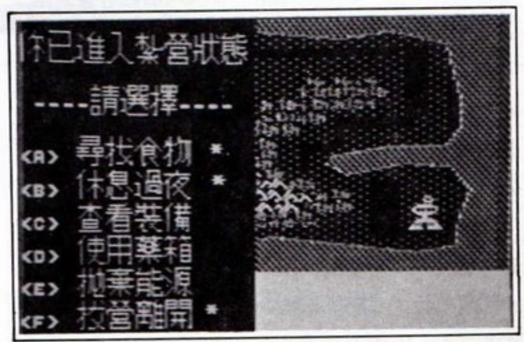
在本遊戲中，以往你熟悉的一切事物將消失——沒有劍、盾，沒有法術、沒有怪物、也沒有魔王。你所遇到的都是冷漠、機械，一切科技文明下的產物。戰鬥永遠是你生存的唯一方法，而解救無數生靈也永遠是你冒險的目的，不是嗎？

「星河戰士」在戰鬥上融合了戰略與動作遊戲的特質。例如在野外作戰中，你必須在電腦分析過你的實力後，再決定是否攻擊敵人。當然你的敵人不是一群烏合之衆，而相信你也不致於傻得單槍匹馬闖入敵陣中扮演藍波——自找死路。

你必須運用戰略，指揮你的隊伍與機械戰隊做一場大火拼。當然犧牲是免不了的，但唯有如此，你的隊伍才能不斷茁壯。但若是在城鎮中遇上了肉搏賽，就迥然不同了。你必須用靈敏的身手與敵人搏鬥——可能是流氓，也可能是守衛，更可能是魔鬼終結者。

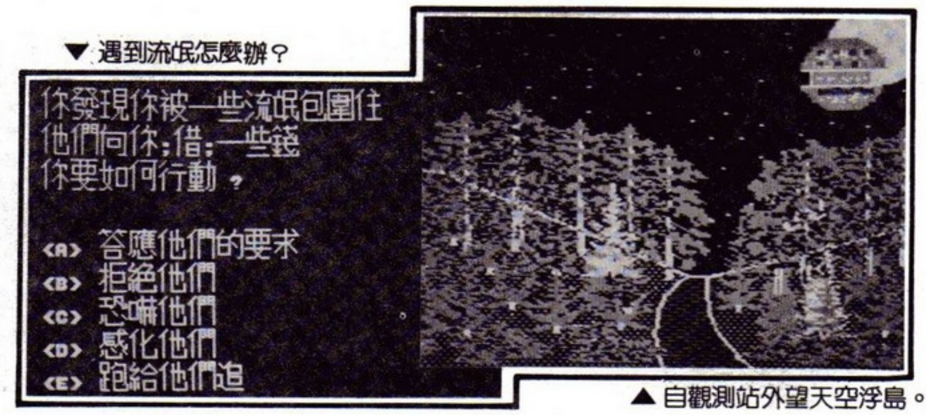
而決定戰鬥勝負的要素，除了你的體能點數和敏捷的身手之外，或許你還可以用些旁門左道，像是補他一記飛鏢或……。

在「星河戰士」你必須利用謎樣的傳送機往返各地；在城鎮中搜尋訊息及補給，深入地層尋找同伴

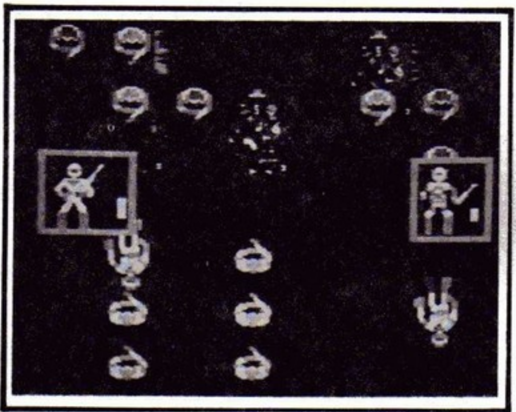


▲在第一座小島上做紮營選擇。

▼ 遇到流氓怎麼辦？



▲ 自觀測站外望天空浮島。



▲ 城外戰術戰鬥的畫面。

和傳說中的科學家，以解救這個即將毀滅的國度。而最重要的一點是：幾乎所有的訊息都是以中文顯示，使你沒有語言的隔閡，能自由自在的神遊於這個奇幻的世界。

或許，你已身經百戰，醉心於冒險天地；也或許你因語言的隔閡而無法進入這個冒險殿堂。現在拋開以往的挫折，選擇「星河戰士」，因爲它將帶給你一個前所未有的冒險世界，最重要的是，它是一個屬於我們自己的天地——你說不是嗎？

關於星河戰士……

「星河戰士」是第一套爲Apple機型所撰寫的中文科幻冒險暨角色扮演遊戲。本程式的設計者劉昭毅先生，是個十足的RPG 迷。他爲這個程式前後花費了一年多的時間，先寫出一套1.0版的粗樣，再經過多次的測試、修正、汰換資料後，完整的「星河戰士」2.0版將以三片六面、64K嶄新的畫面造型，於七月上旬與各位玩家正式見面。

本遊戲可說是集動作、科幻冒險以及角色扮演三類遊戲特色於一身的佳作。玩家可在其中的競技場與敵人單挑，或編排迎戰隊型，以因應城外來犯的不速之客。而戰術戰鬥畫面的細緻更是令人讚賞不已：藉由電腦分析敵我各種屬性點數的消長，以決定所採取的行動；使用望眼鏡偵察敵情等等，再再令人大呼過癮！

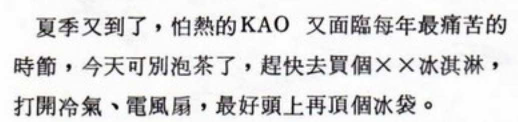
本程式資料儲存的保護十分嚴密，甚至連作者也發生過「動一毫而當全局」的慘事，在此先奉勸各位嗜好修改程式資料的玩家——三思而行！

六、七月之交將有多套角色扮演遊戲的强棒要出擊，諸如：「冰城傳奇 Ⅱ——天命勇士」、「幽靈戰士 Ⅱ——魔神之怒」、「黑暗魔域」等。但精訊資訊公司仍然在此際推出「星河戰士」，可見對此遊戲相當有信心，也深深寄予厚望，當然更不會讓玩家失望的！

/高文麟

KAO談RPG

享受角色扮演遊戲的樂趣











夏季又到了，怕熱的KAO 又面臨每年最痛苦的時節，今天可別泡茶了，趕快去買個××冰淇淋，打開冷氣、電風扇，最好頭上再頂個冰袋。

近日翻開第八期精訊電腦雜誌，心中想：奇怪，怎麼沒有KAO 的文章？想了半天才想通一點——自己根本沒寫，那來的文章呢？這下我可眞的怕到了，萬一大家連KAO 都忘了，那KAO 的處境豈不是很難堪了嗎？當然這是題外話，還是來談談角色扮演遊戲（RPG）的基本精神吧！不過大家還是別忘了"KAO…KAO…KAO"（請大家時時念誦，才不會忘了KAO ！）

每當我拿到一個新的RPG，我第一個要看的是它的故事。只要故事好，程式設計差一點也好商量，這理由很簡單：一個遊戲之所以稱爲「角色扮演」（Role-Playing），就是在於它提供了一個虛幻的世界，讓我們置身其中，扮演一個「重要」的角色（當然是重要的大角色，如果是扮演一隻半獸人（ORC）遭電腦戰士擊殺，那個Game 怎麼有可能賣得出去呢？）。何況在忙亂、壓力重重的現實生活中，能夠有這麼個機會，將疲乏的身心融入另一個神秘的世界中，豈不快哉！因此，「故事性」就非常重要了。

故事是引導想像力的不二法門。在我所玩過的RPG中，創世紀系列的故事是最棒的；而且，就原版說明書的製作上，創世紀也是一流的，看著那一幅幅精心繪製的插圖，心早已溜向神秘的Britannia 。至於其他的說明書，例如SSI所出版的，封面是一流的，故事也不差，但是內容上，不單單是少了那一張張精細的圖畫，而且在其中總是覺得有點……嘿嘿嘿！這說的是原文說明書。至於精訊公司出的中文說明書，無一不是作者心血的結晶，例如幽靈戰士Ⅱ（Phantasie Ⅱ），原文那有這麼好，那是政棠先生花了無數精神佈局、構思而來的佳作。（拍馬屁時間結束！）

由上述種種，我們不難發現RPG的好壞，故事可以說是佔了決定性的地位。此外我亦認爲，一個好的故事，不僅要包含遊戲的主旨，也要把遊戲進行的內容加入其中，這樣才夠「眞」，更能將幻想具體化。

有了一顆充滿神話、幻想的心去接納故事，才能進入RPG 的世界。我們千萬、一定、必須（使用三個同義的形容詞表示很重要）要明白一件事，RPG 絕非是一個單純爲了「過關」而設計的遊戲，如果只想滿足過關的欲望，那不如去玩動作遊戲（Arcade Game）。RPG 隱含了一個神聖無比的意義

。它是一個未知的世界，將由我們的「足跡」予以記錄，怎可用「過關」這兩個字去汚辱了神聖！

接著，我們來看看玩RPG 的技巧和心態。在遊戲進行中，我們所接收到的訊息絕不可忽略。所以，有不明白的字最好抄下來，查查字典（間接增長英文功力，相信以這個理由，父母就不會阻止你玩Game了)。其實，最好有作筆記的習慣，像是創世紀IV(Ultima IV)，幽靈戰士（ Phantasie ），巫師神冠（ Wizard's Crown ）……等等之類的遊戲，不作點筆記的話，恐怕閣下的前途就不大光明了。

保持一顆獨立、大膽的心，是玩RPG 最重要的心態。我最怕朋友告訴我：「 KAO ，我在某處找到了××。」這不但完全破壞了我「探索」的樂趣，而且心中也許還會暗罵「好傢伙，進度居然比我快。」，一切都要靠自己，大膽假設，小心求證，自然能享受成功的喜悅。

至於RPG 的技巧絕少在手上，因此要多聯想、多嘗試。玩動作遊戲時，搖桿操作得不好或許就過不了關，但是RPG 的技巧卻在心法。要解開地下城中重重的機關；想在一些語焉不詳的對話中找出秘密，都要靠聯想的功夫。

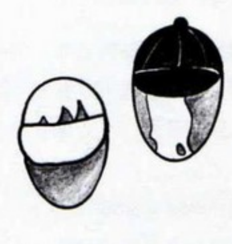
記得前些日子時常有人問我：「創世紀Ⅳ的美德如何完成？」我總是回答「不妨把遊戲中的人物視為眞人，該做的就讓他做，不該做的就別叫他做。」否則發現了城中的藏寶室，還以爲交了好運，殊不知此乃偷竊也（就像闖入中央銀行保險庫搬黃金……）；又如欺負雙眼失明的藥草店老闆，買了近百元的東西只給一元，這些行爲早已把美德摧殘殆盡，那會達到天人合一的境界？如果你敢理直氣壯地告訴我：「我是比擬自我的眞實行爲去進行遊戲，但美德就是不完全。」那麼我也敢大聲地告訴你兩個理由：一是閣下太心急了，火候還不足；另一點嘛，嘿嘿，大哥您的人品恐怕有點……。

相信大家都還記得「王者之劍」（ Conan the Barbarian ）這部電影吧！這是RPG 最佳的註脚，我至少看了八次（電影院三次，錄影帶五次以上）。「王者之劍」中那種神話、魔法、自然神秘力彌漫的氣氛，使人不自覺悠然進入這個虛幻的世界，隨著劇中人物的遭遇或提心吊膽，或急智化險，宛如自己就是劇中人一般。如果您是抱著看這部電影的心態來玩RPG，便可無往不利。

此外，我在上期看到了可怕的言論：「希望大家不要迷信創世紀。」說出這句話的人，竟然是我的好友鄭君，這可叫我恨在心底口難開了。其實，對創世紀的執著絕非迷信，而是以救人救世的美德，加上修身淑世的道德正義感爲根本，所投影而成的偉大人格啊！（吹過火了）

其實筆者一直認爲，在同類型的RPG 中，不論是畫面處理、遊戲佈局，乃至於程式設計，創世紀系列一直是其中的佼佼者。但是我也同樣喜歡幽靈戰士（ Phantasie ）的設計方式，道理還是同一個，這些結構都能在簡明的操作中，將我迅速地帶入幻想世界中。

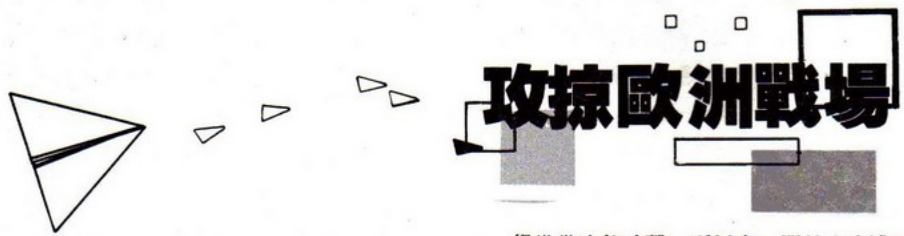
反正就是那麼一回事，要玩RPG ，就得明白其特點。顧名思義就是角色扮演，自然，我們得扮好一種救世英雄的角色，否則何必稱Role-Playing Game？不如叫Bird-Playing Game 算了，下回再見。





／吳文智

分分秒秒，卅天期限轉眼即至
北約華沙兩大集團對峙
槍林彈雨，核戰浩劫一觸即發，且看孰能



攻掠歐洲戰場

「歐洲戰場」在戰爭類遊戲中是個相當簡易的程式，但是其中加入了許多可變的因素，如空軍、核彈及戰鬥畫面（ Action Screen，此為戰爭遊戲的一大創舉），大大地增加了「歐洲戰場」的深度，因此要在「歐洲戰場」上得勝仍不是件簡單的事。

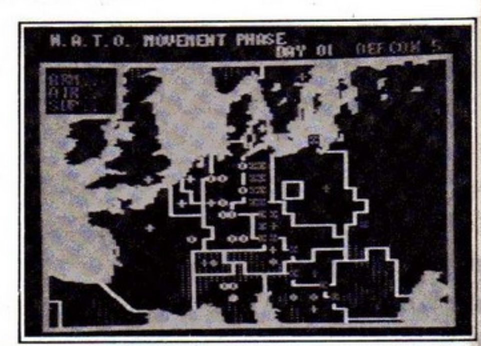
在兵力十分懸殊的情況下，相信每個人都情願扮演華沙組織的角色，畢竟以强大的武力拿下西德是一件比較容易的事，最後的評分也較高；相形之下身為北約組織領導人是件吃力不討好的事，以薄弱的兵力如何擋住如狼似虎的紅軍呢？而通常的下場不是西德失守，就是世界末日來臨，最好的情況也是傷殘累累，分數慘不忍睹。為增進大衆的作戰能力，特地提供各位敵人長期東征西討後的小小心得：

㈠選擇北約組織(NATO)

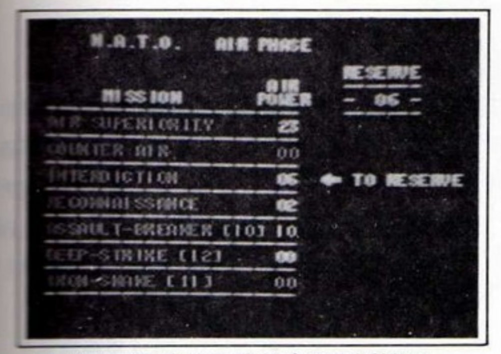
領導北約作戰是件很傷腦筋的事，畢竟實力差了一大截，故選擇北約需要有相當大的勇氣，若能戰勝華沙組織更顯得智慧過人，下面即是重要的步驟：

1.移動階段（ Movement Phase ）：

由於北約部分的軍隊實在太弱了，禁不起華沙組織幾次的攻擊，所以在一開始尚未遭受攻擊前，就將所有的軍隊往後調退一格（也就是和敵軍至少相距兩格），只留下西德第一軍、第二軍及美國第五軍、第七軍四支軍隊固守和敵人相鄰的第一線。記住，這四支軍隊得呈一直線排開，並且互相保持一個空格，如此敵軍就無法前進滲透，只得和那四支最强的軍隊作戰，而你弱小的其他軍隊就可趁機補充軍援，等軍容壯大後再到前線作戰。至於義大利的那三個師暫時不必急著動，只須就地等待補充武力(因為在義大利前面有三個中立軍團擋住紅軍），等華沙組織打敗了中立軍隊往義大利前進時，再排成一條相連的戰線即可。



●身為北大西洋公約的指揮官，得謹慎調動軍隊。



● 北大西洋公約組織的空軍編派情況。

2.攻擊階段（Attack Phase）：

由於北約的軍力遜於華沙組織，所以防禦就是最好的攻擊手段，一則消耗敵人的軍需補給品，一則使自己的兵力損傷降到最低（因爲攻擊的一方要付出較大的代價）

3.戰鬥階段（Battle Phase）：

最重要的一點就是記得選擇戰鬥畫面，因爲你若能在戰鬥畫面上有良好的表現，就能造成敵方嚴重的傷亡；並且儘量去攻擊坦克和飛機，因他們對戰爭影響較大。

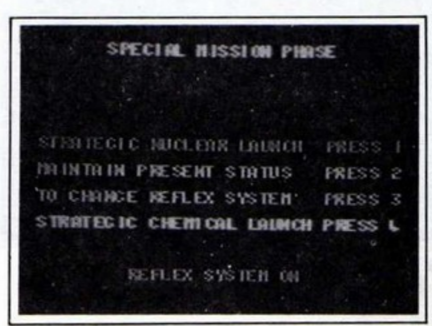
在此提供一個小技巧：由於飛彈具有導引的作用，所以攻擊坦克時，只須將準星置於和坦克同一水平線的後方，飛彈會在飛向準星的途中摧毀坦克；因爲飛機速度太快準星無法追上，因此若欲打下飛機，你必須將準星置於螢幕上方的中間，在雷達一開始閃爍就發射飛彈，等飛機出現了利用準星帶著飛彈撞過去，待準星和飛機重合後，立刻反向拉回和飛機同步飛行，再上下微調一下，保證飛機應聲而落；當你攻擊敵人的坦克、飛機都無效時，那是因爲你的補給（Sup）沒了，此刻你只能攻擊步兵，其最好的方法就是用準星追著人影拼命地射擊。當然，若是你自認技術太差或是搖桿不好，最好別試以免弄巧成拙，只要直接使用地圖攻擊（Map Attack）即可，因爲遊戲本身的設定是對遊戲者一方較有利。



● 記得替西德第二軍、英國第一軍補充軍援，準備上場。

4.重建階段（Rebuild Phase）：

在此階段最重要的事情，就是把那些很弱的師擴充成爲武力强大的軍隊。首先是補充西德第三軍及英國第一軍的作戰武力（Arm）到7時，就可將此二者調至第二線準備和第一線軍隊替換。此後就可隨意替較差的軍隊增加軍援，以備隨時到前線作戰；至於義大利的三支軍隊，只要等華沙的軍隊快攻過來時再補給也來得及。而原前線上的四支軍隊，一旦作戰武力點數降至6以下，就得準備調回後方，換別的軍隊上場。此後就輪番上陣，前方防禦，後方補給，一直到結束。另外切記，別讓防守前線軍隊的補給（Sup）及空軍武力（Air）降到零，沒有空軍支援或彈藥用盡對於軍隊都是嚴重的致命傷！



● 記得打開反制系統！

5.空軍編派階段（ Air Phase ）：

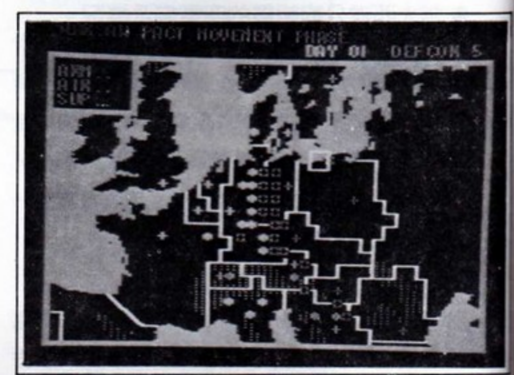
在這階段你必須將大部分的空軍投入保持空域的優勢（ Air Superiority)任務中，但須保留10點派作毀滅者突擊行動（ Assault — Breaker ）任務之用，另保留 2 點在偵察敵軍實力（ Reconnaissance ）上。原對敵方空軍還擊（ Counter Air ）的點數則全數撤掉，並在Reserve中保持 3 點的空軍軍力，以備隨時補充任一項任務之缺；至於癱瘓性打擊行動（ Deep — Strike ）及鐵蛇計畫（ I ron — Snake ） 則不必理會（因爲會耗用太多點力，且威力不明顯）。上述任務編派中又以保持「毀滅者突擊行動」的點力在10點以上最爲重要，以便削弱敵方强大的武力。

6.特殊任務階段（ Special Mission Phase ）：

在此階段我勸各位千萬別使用第四項的生化飛彈，原因有三：一只能使用一次，二效果不彰，三易遭敵方核彈的反擊，猶如偸雞不著蝕把米，極不划算。至於核彈當然是備而無患，先輸入密碼再說；然後在下一次就打開反制系統，隨時準備反擊準沒錯。使用核彈千萬別浪費於攻擊城市，最好直接攻擊軍團，一枚核彈就可使一組軍團從世界上消失，豈非極佳的買賣。此時敵方會回敬一枚核彈，但因反制系統的作用我方的核彈亦會反擊一枚，以二敵一，哈哈！還賺一枚。不過請記住，這只有兩次的機會，使用第三次時雙方將會引起火海計畫，然後世界就 “Over”了（但是使用核彈會扣分的，非情況危急，少用爲妙！）。至於火海計畫亦復如此。



●適時地以核彈打擊敵人的軍隊。



●發揮華沙組織的閃電戰術！兩棲部隊也直接登陸！

(二)選擇華沙組織(Warsaw Pact)

1.移動階段（ Movement Phase ）：

以侵略爲目的的華沙組織採用當年希特勒所使用的閃電戰術，以迅雷不及掩耳的速度立即衝向邊界和北約短兵相接；注意，所有的軍隊都得往前進擊才行。至於第一兩棲作戰軍團則選擇不使用海軍力量而以直接走陸路支援；第一空降兵團就直接飛至北約的大後方與法蘭西第一軍進行單挑。

2.攻擊階段（ Attack Phase ）：

雖說在一般的戰爭遊戲中攻擊的一方較爲吃虧，但是「歐洲戰場」的程式設計却對使用者有利，加上華沙組織的軍力實在太强了，因此直接採一對一的攻擊就可消滅北約好幾個師。至於中立

部隊的軍團由於素質精良，須以二對一的攻擊方能消滅。而在消滅了較弱的部隊後，你就可採用三對一的方式來追擊較强的師團，保證在十餘天內就可肅清大部分的北約軍隊。

3.戰鬥階段（ Battle Phase ）：

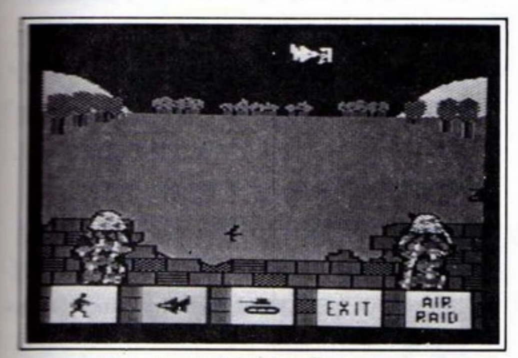
同北約的部分。

4.重建階段（ Rebuild Phase ）：

由於華沙組織的軍隊大都很强，你只須注意補充幾支較弱的軍團即可。但也由於華沙組織的軍隊較多，相形之下軍援物資就不敷使用，因此補給的分配格外重要，別讓他們的補給降至零就對了。

5.空軍編派階段（ Air Phase ）：

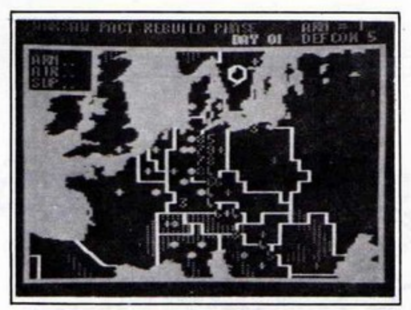
因爲華沙組織的軍隊太强了，所以毀滅者突擊行動的地位相形之下便不重要了，不須投入任何軍力；而應將所有的武力分配給保持空域的優勢任務約 30 點，截斷交通行動（ Interdiction）約 10 點，其餘則同北約部分。



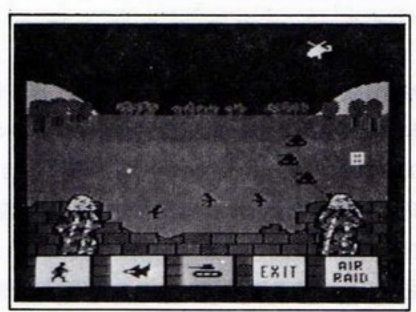
●準備好飛彈等待飛機來撞！

6.特殊任務階段（ Special Mission Phase ）：

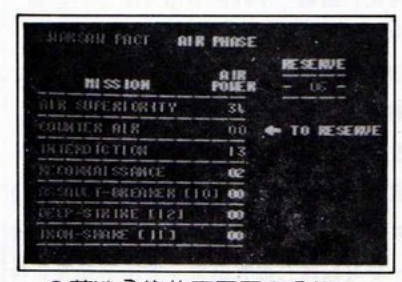
請記住，發動核彈對於强大的華沙組織是很不划算的行動（畢竟北約是很容易拿下的）；不過



●三二下就消滅了北大西洋公約及中立國的數支軍力！



●打坦克只須將準星擺在坦克後方即可！



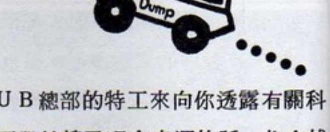
●華沙公約的空軍軍力分佈。

對於美國的那兩支最强的軍團若是感到難以打敗的話，不妨採用前面北約部分所述及的方法，只是我仍强調一點：北約是很容易打敗的！

綜觀上述之言，相信大家都有了淸楚的概念了，放手一搏吧！各位必定能青出於藍！

/天行者





廿一世紀公路戰快報



在SSI公司的第一期社報“INSIDE SSI”中，有一篇文章是「廿一世紀公路戰」(Roadwar 2000)的原作者Jeff Johnson 對這個遊戲的說明和提示。其中有不少地方與在下先前於精訊電腦第八期中所發表的內容相脗合，在此不再重述。以下就是該篇內容的重點整理，其中有不少原作者的「保證」：

1. 「廿一世紀公路戰」不同於其他大部分的遊戲，它可以由許多不同的路徑達成最後的成功。
2. GUB總部以你控制城市的多寡來決定是否派員與你接觸。
3. 控制城市的方法除了進行槍戰，以武力解決外，當車隊戰力不足時，也可以到處偵察(Scout)城市；若是無人控制或是由新生代(Reborners)控制，便可以將它接管過來。若決定接管新生代的城市，則有些隊員會離開車隊，就地定居下來。
4. 在Mayo Clinic，通常可以找到醫生，在Coloado Springs通常可以找到訓練士官。至於政客，你可以直覺地在認爲最有可能的城市中找到。
5. 一開始，科學家應該可以在接近GUB總部的地區尋獲。
6. 請牢記，在大城市裏找人是要比在小城市裏來得辛苦。
7. 如果找不到GUB總部的特工來向你透露有關科學家的下落，再繼續搜尋吧！幸運的話，你會找到某些科學家。
8. 一找到科學家不必馬上急著送他回GUB總部，順路送回就可以了。
9. 科學家Dorothy Mcallister或Cheng lu Sinh，其中一人將不會有任何搜尋的線索，他必須靠無線電追踪器(RDF)或完全憑運氣才能找到。
10. 不只是你在找尋科學家，另外有兩位GUB總部的特工也正期待著將科學家出現的範圍縮小至某一地區。
11. 絕不會有兩個特工或科學家出現在同一個城市，而且科學家們會避免出現在有醫療員(Healer)的城市。
12. 車隊裏儘量不要使用小於旅行車(Station Wagon)的車輛。
13. 想要改造車輛，請前往下面三個城市：底特律(Detroit)，印第安納波里(Indianapolis)，匹兹堡(Pittsburg)。
14. 「廿一世紀公路戰」最令我喜愛的一點是富於變化，有各種不同的事件發生。而並不是所有的玩家都能經歷這些事件的全部。例如一些特別的城市；追捕最兇猛的Invader Death Squad；甚至一段到巴哈馬(Bahamas)的文字冒險歷程。遊戲一開始，所有的參數都是隨機的，所以不

會有最佳的遊戲路徑，因爲每一個玩「廿一世紀公路戰」的人，都是在進行著一個和別人不太一樣的遊戲。

最後我要談談有關虜獲敵車的事情，這也是讀者來信常提到的問題。唯有與其他車隊進行戰術作戰（Tatical Combat），才有機會虜獲敵方的車輛，其方法在精訊資訊公司出版的「廿一世紀公路戰」的說明書上已有說明，請自行參閱。

就技術方面而言，首先你要把自已的車（最好是大車）向「目標車」靠近，爲了使它不要亂跑，通常是先使它停下來，可以是它自己撞停，或是我們派車去撞停它。但記住，不要把車（包含敵車和我車）給撞毀了，否則底下就沒有戲唱了。避免撞毀的方法之一是用車子去撞目標車時，使用「很低很低」的速度去撞，因爲撞車損壞的程度是正比於彼此的「相對速度」。

你可以把一堆車圍過去，緊靠著把它團團圍住，接著對車內及車頂的敵人進行開槍掃射。因爲我方的人員必須登上該車，而且當敵車的人員都消滅殆盡後，必須有我方的人員（屍體不可以）仍留在該車，才能成功地虜獲該輛敵車。所以最好先把車頂「掃乾淨」（比掃車廂容易），以便我方人員有立足之地，並增加人員的安全保障。

當我方人員「跳」（傳送）上敵人車頂後，他們會自動和敵人作戰，死傷情形電腦會加以報告。切記一點！當敵車上無我方人員時，切勿把該車敵人射殺精光，否則將視該車遭到摧毀，你就甭想要這輛車。在當登上敵車的我方戰士，把最後一名敵人解決之後，這輛車就變成咱家的了！



第七期戰火實況錄謎底揭曉

此次有獎猜謎的來函相當踴躍，共計一百六十八封，答對者一百廿一封。所有答對的信件皆放入抽獎箱內，擇一抽出。因獎品有限，謹向未得獎之讀者致歉，並感謝你們的熱烈參與。

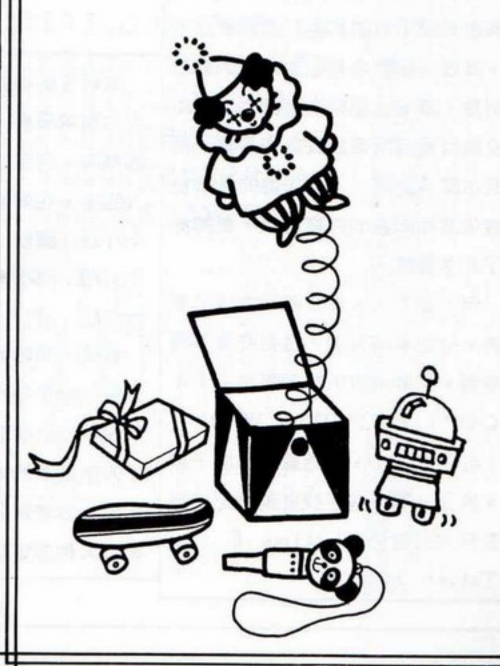
謎題：「戰火實況錄」中，戰車的型號是什麼？

答案：二次大戰德國五號豹式（Panther）戰車。

得獎人：台北市北安路458巷41弄30號
周芝秀讀友

獎品：德國鐵十字勳章一枚

天行者



／賴敏哲

創世紀Ⅳ

談話資料列印程式

創世紀第四代（Ultima Ⅳ）與創世紀系列的其他三代相較之下，其最大的特色是它加入了大量的對話，讓玩者能夠在遊戲中，藉由交談而獲得所需的資料和線索；而且在問答之間，八項美德的分數也會依據你回答的內容增減，更加添了許多趣味。

但吾輩之人，皆爲剛毅木訥的性格，生性不善言詞，每每交談不得要領，只聽得對方搖頭嘆道：「I CAN'T HELP THEE WITH！」釘子碰多了，自然惹得一肚子氣。於是，筆者有了設計創世紀談話資料列印程式（Ultima Ⅳ Talker）的構想。

該程式的功能是將創世紀Ⅳ的十六個城鎮裏，所有談話的資料顯示列表。列印的格式是；需要你輸入的字，在螢幕上是以反相（Inverse）顯示，印表機則是以斜體字列印；而你獲得的回答和他提出的反問，皆以正常形式顯示。

程式一開始執行，會先要求你放入創世紀Ⅳ磁片的第二面Towne Disk，以便讀取資料。然後會列出十六座城鎮的名稱，讓你選擇要列印那一座城鎮的談話資料；這時只要打入你指定城鎮名稱的數字即可



，如果打入大於十五的數字，程式會自動結束。選定城鎮後，程式會詢問你要不要使用列表機列印？此時請檢查列表機的電源和連線，確定一切就緒回答YES後，即立刻進行顯示列印的工作。

每一個城鎮中有十六個人可以和你交談，每件可以交談的事項依序列出爲：首先是姓名（Name）、你所看到對方的外形（Look）、對方的工作（Job）和健康情形（

lth ）。接下來的兩項是你額可詢問的問題，一些重要的訊息可能由此獲得；最後是對方發問題和你回答是或否後所得的反・小心！回答不當或許會扣去你項美德的分數。隨文附上Moon-w 城鎭的列表。

本程式以BASIC 寫成，除了讀片資料是以機器語言副程式完・其餘主體皆以BASIC 簡單易讀的敍述寫成，所以處理速度稍慢是很大的缺點。而且筆者在設計程式處理字串部份時，已發現會浪費記憶體空間，必須常用FRE(0)指令來清除「垃圾」才能正常執行程式，不知其緣故爲何，希望有高手能不吝指敎。

城鎭磁片（Towne ）的第0到F軌是談話資料儲存的地方。一個城鎭占用一軌，每軌只有十六個磁區，這就是每個城鎭只有十六個談話對象的原因，但守衞有時會共用一個談話資料，所以守衞人數並不限制。又因Lord British 和Seer 的談話資料儲存在別處，故本程式無法列印出來。

也許這個程式已經破壞遊戲的神秘性，但筆者的目的只是爲了使玩家能更容易進入情況，希望諸位能善用這程式提供的資料，繼續努力！

▼談話資料列印程式

```
]LIST

5  DIM TR$(15)
10  FOR I = 24576 TO 24583
15  READ A: POKE I,A: NEXT
20  FOR I = 24586 TO 24602
25  READ A: POKE I,A: NEXT
30  FOR I = 24608 TO 24611
35  READ A: POKE I,A: NEXT
40  FOR I = 0 TO 15
45  READ A$:TR$(I) = A$: NEXT
47  GOSUB 1000
50  ONERR  GOTO 55
55  TEXT : POKE 34,14
60  VTAB 20: HTAB 1: PRINT " >> PLEASE INSERT ULTIMA TOWNE DISK <<"
70  PRINT "                AND PRESS A KEY.";
80  GET A$
90  GOSUB 1600
100 IN = 8192:WO$ = "":IO = 24576:TR = IO + 14:SE = IO + 15:IM = IN + 240

110  CALL IO
120  GOSUB 500
130 A$ = " NAME: ": GOSUB 600
140  INVERSE : PRINT " LOOK: ";: NORMAL
150  GOSUB 500: PRINT WO$;" IS ";
160  GOSUB 500: PRINT WO$
170  GOSUB 500:A$ = "  JOB: ": GOSUB 600
175  GOSUB 500:A$ = "HEALTH:": GOSUB 600
180  FOR I = 1 TO 2
190  GOSUB 700:IM = IM - 1
195  IF WO$ = "A      " THEN  GOSUB 500: GOTO 240
200  INVERSE : PRINT "< ";WO$;" >";
210  NORMAL
220  GOSUB 500
230  PRINT WO$
240  NEXT
```

```
250  GOSUB 500: IF WO$ = "A" THEN 290
260  PRINT "-------";WO$
270  GOSUB 500:A$ = "  YES: ": GOSUB 600
280  GOSUB 500:A$ = "   NO: ": GOSUB 600
290 SK =  PEEK (SE):SK = SK + 1
295  IF SK <  > 16 THEN 310
300  POKE SE,0: GOTO 90
310  POKE SE,SK
315  PRINT
320  GOTO 100
500 WO$ = "":A =  FRE (0)
505 IN = IN + 1:A =  PEEK (IN)
510  IF A = 0 THEN  RETURN
515  IF A = 141 THEN WO$ = WO$ + " ": GOTO 505
520 WO$ = WO$ +  CHR$ (A)
530  GOTO 505
600  INVERSE : PRINT A$;
610  NORMAL : PRINT WO$
620  RETURN
700 WO$ = "":PO = IM
710 A =  FRE (0):A =  PEEK (IM)
720 IM = IM + 1: IF IM - PO = 7 THEN  RETURN
730 WO$ = WO$ +  CHR$ (A)
740  GOTO 710
900  DATA 169,96,160,10,32,217,3,96
910  DATA 1,96,1,0,0,0,32,96,0,32,0,0,1,0,0,96,1
920  DATA 0,1,239,216
930  DATA LORD CASTLE,LYCAEUM,EMPATH ABBEY,SERPANT CASTLE,MOONGLOW,BRITAI
    N,JHELOM,YEW,MINOC,TRINSIC,SKARA BRAE,MAGINCIA,PAWS,BUCCANEERS DEN,VE
    SPER,COVE
1000  HGR : HOME
1010  VTAB 2: LIST 2000 - 2110
1020  FOR I = 2 TO 14
1030  VTAB I: HTAB 1: PRINT  SPC( 9)
1040  NEXT
1060  RETURN
1600  HOME : PR# 0
1605  FOR I = 0 TO 7
1610  HTAB 1: PRINT "<";: INVERSE : PRINT I;
1615  NORMAL : PRINT ">";TR$(I);
1620  HTAB 20: PRINT "<";: INVERSE : PRINT I + 8;
1625  NORMAL : PRINT ">";TR$(I + 8)
1630  NEXT
1640  PRINT " ****** WHICH CITY <NUMBER>";
1650  INPUT A$:A =  VAL (A$)
1660  IF A < 0 OR A > 15 THEN 1700
1670  POKE 24590,A
1675  VTAB 23: HTAB 1: PRINT "DO YOU WANT PRINT THESE WORDS?";
1680  GET A$: PRINT
1683  IF A$ <  > "Y" THEN 1695
1685  PR# 1: POKE 1657,80
1690 SP = 40 - ( LEN (TR$(A)) + 6) / 2: GOTO 1699
1695 SP = 20 - ( LEN (TR$(A)) + 6) / 2
1699  PRINT  SPC( SP);"<< ";TR$(A);" >>": PRINT : RETURN
1700  TEXT
1710  FOR I = 1 TO 24
1720  VTAB 24: HTAB 40
1730  PRINT
1740  NEXT
1750  LIST 2000 - 2110
```

```
1760  CLEAR : END
2000  REM ***********************
2010  REM *                     *
2020  REM *                     *
2030  REM *  ULTIMA IV TALKER   *
2040  REM *                     *
2050  REM *         BY          *
2060  REM *                     *
2070  REM *    LAI MIIN JER     *
2080  REM *                     *
2090  REM *      4/9/1987       *
2100  REM *                     *
2110  REM ***********************
```

▼程式執行例子：Moonglow列表

```
]                                         << MOONGLOW >>

 NAME: MARIAH
 LOOK: SHE IS A YOUNG MAGE
  JOB: I SEEK ADVENTURE!
HEALTH:QUITE GOOD.
< ADVENT >YES, I HOPE TO GO ON A GREAT QUEST!
< QUEST  >THE QUEST OF THE AVATAR IS NOBLE INDEED!
-------ART THOU ON A QUEST?
  YES: I WISH I COULD JOIN THEE!
   NO: WISH THOU WERE!

 NAME: TRACIE
 LOOK: SHE IS STARVING JOURNALIST
  JOB: I AM A WRITER.
HEALTH:I FEEL FINE... IF I COULD JUST QUIT SMOKING!
< WRIT   >IT'S LOW PAID, BUT GLAMOROUS!
< SMOK   >COUGH...COUGH...
-------DO YOU SMOKE?
  YES: I CAN TELL BY THE SMELL!
   NO: DON'T START!

 NAME: CROMWELL
 LOOK: HE IS A REGAL PALADIN.
  JOB: I SPEAK OF THE VIRTUES OF HONESTY!
HEALTH:WELL INDEED.
< HONEST >A FEW HONEST MEN ARE BETTER THAN NUMBERS!
< MANTRA >THE MANTRA OF THE SHRINE OF HONESTY IS 'AHM'.
-------DOST THOU STRIVE TO BE HONEST?
  YES: THEN YOU WILL NEED THE MANTRA.
   NO: SHAME!

 NAME: REBELIAS
 LOOK: HE IS A MYSTIC WIZARD.
  JOB: I LIVE AN HONEST LIFE.
HEALTH:I'VE BEEN BETTER
< HONEST >SPEAK THE TRUTH AND SHAME THE EVIL FORCES!
< EVIL   >EVIL STILL EXISTS IN OUR HEARTS AND SOULS!
-------DOST THOU SEEK TO CONQUER THINE OWN EVIL?
  YES: THE QUEST OF A LIFETIME!
   NO: WRETCH!
```

```
 NAME: CHRISTEN
 LOOK: SHE IS A PLAYFUL CHILD.
  JOB: I AM YOUR FRIEND.
HEALTH:FEELING GOOD.
< FRIEND >HONEST FRIENDS ARE FEW!
< HONEST >MY FRIEND WILLIAM KNOWS WHERE THE RUNE OF HONESTY IS.
-------ART THOU MY FRIEND?
  YES: THAT MAKES ME HAPPY.
   NO: I AM SAD.

 NAME: PATRIC THE HUMBLE SHEPHERD
 LOOK: HE IS A MEEK SHEPHERD.
  JOB: I AM SHEPHERD.
HEALTH:PRETTY GOOD.
< HUMBLE >HUMILITY IS NOT DERIVED FROM THE DIRECT COMBINATION OF TRUTH, LOVE OR
COURAGE.
< HUMI   >HUMILITY IS TO ACT AND BE HUMBLE.
-------ART THOU TOTALLY HUMBLE?
  YES: DOUBTFULL!
   NO: STRIVE TO BE.

 NAME: SHAZOM
 LOOK: HE IS A DYING YOUNG WIZARD.
  JOB: I AM APPRENTICE TO THE GREAT WIZARD NIGEL!
HEALTH:I WILL SOON DIE.
< NIGEL  >I WILL SOON NEED TO USE THE SPELL HE CALLS 'RECALL'.
< DIE    >PASS ON.
-------HAST THOU MET NIGEL?
  YES: SEEK HIM OUT FOR HE WILL TEACH THEE.
   NO: HE LIVES AT THE LYCAEUM.

 NAME: SHAKESPEARE
 LOOK: HE IS A WISE WIZARD.
  JOB: I CREATE TALES OF HONESTY.
HEALTH:GETTING ON.
< HONES  >REMEMBER, THERE IS NO TERROR IN THREATS FOR I AM STRONG IN HONESTY!
< CORRUP >CORRUPTION WINS NOT MORE THAN HONESTY!
-------DOST THOU STRIVE TO BE HONEST?
  YES: BEWARE CORRUPTION!
   NO: FOOL!

 NAME: BROWNING
 LOOK: HE IS A TALL MAGE.
  JOB: I STRIVE TO LIVE AN HONEST LIFE!
HEALTH:BEEN BETTER.
< HONE   >AN HONEST SOUL NEED REMEMBER NO LIES!
< TRUTH  >TRUTH IS THE ROOT OF HONESTY!
-------HAST THOU NEVER LIED?
  YES: THAT SEEMS UNLIKELY!
   NO: TRUTH NEVER HURTS THE TELLER!

 NAME: COSIMA
 LOOK: SHE IS AN ELDERLY WOMAN
  JOB: I AM AN ALCHEMIST.
HEALTH:TIRED, SO TIRED.
< ALCHEM >I KNOW HOW BEST TO MIX REAEENTS!
< REAGEN >A SLEEP SPELL ACTUALLY REQUIRES BUT ONE PART SPIDER SILK!
-------DOST THOU KNOW HOW TO BEST MIX SPELLS?
  YES: GOOD!
   NO: THE SECRET'S IN THE REAGENTS!
```

```
 NAME: DARANOR
 LOOK: HE IS A HUNCHED, INSANE LOOKING MAN!
  JOB: I MOVE THE SUN!
HEALTH:HEALTH?
< SUN     >THE MOONS ARE MY ENEMIES!
< MOON    >WHEN I DIE THE WORLD WILL END!
------DO YOU BELIEVE MY STORY!?!?...
  YES: THEN WE MUST FELL THE MOONS!
   NO: IDIOT, YOU MUST THINK I AM INSANE!

 NAME: INOO
 LOOK: SHE IS AN OLD GYPSY.
  JOB: I AM A FORTUNE TELLER, I READ PALMS.
HEALTH:I PREDICT I WILL BE FINE TODAY!
< PALM    >PALMS TELL FORTUNES!
< FORTUN >GIVE THY PALM.
------DOST THOU WISH THY DESTINY?
  YES: A GREAT QUEST WILL LEAD THEE INTO THE ABYSS WHERE THE CODEX AWAITS!
   NO: WISE CHOICE.

 NAME: CALABRINI
 LOOK: HE IS A TALL MAGE.
  JOB: I BEAR GREETINGS FROM THE FAIR CITY OF MOONGLOW.
HEALTH:FINE.
< INN     >WE HAVE AN EXCELLENT INN.
< HEALER >OUR HEALER IS ONE OF THE BEST!
-------DOST THOU SEEK AN INN OR HEALING?
  YES: WHICH?
   NO: PERHAPS, THE SHRINE WHICH LIES ON AN ISLE TO THE NORTH!

 NAME: DEKKER
 LOOK: HE IS A BOUNCY JESTER
  JOB: I EARN AN HONEST LIVING, JESTING!
HEALTH:VERY GOOD.
< HONEST >HONEST LABOR BEARS A LOVELY FACE!
< JEST    >I LOVE A GOOD JEST.
------DOST THOU?
  YES: WE OUGHT TO EXCHANGE JOKES SOMETIME!
   NO: THOU ART PROBABLY A SOURPUSS!

 NAME: WILLIAM
 LOOK: HE IS A CHILD EATING A SANDWICH.
  JOB: OH, NOT MUCH.
HEALTH:PRETTY GOOD.
< SANDW   >IT'S A PEANUT BUTTER AND GRAPE JELLY ON LIGHTLY TOASTED BREAD!
< RUNE    >SEARCH FOR THE RUNE OF HONESTY BY MARIAH'S GOLD!
------WOULDST THOU LIKE A BITE?
  YES: YUMMY, HUH!
   NO: IT'S AWFUL YUMMY!

 NAME: TYRONE
 LOOK: HE IS A BATTERED MAGE.
  JOB: I USED TO SEARCH FOR THE BLUE STONE.
HEALTH:FADING.
< STONE   >THE STONE OF HONESTY IS FOUND ON AN ALTAR IN THE DUNGEON OF DECEIT.
< USE     >IT IS USED WITHIN THE DUNGEON ALTAR ROOMS AND IN THE ABYSS.
-------WILT THOU SEARCH?
  YES: KNOW ITS USES!
   NO: HMM.
```

春季讀者票選結果揭曉

●源起

年前，爲了趕著放年假，所以二月號的雜誌在一月底就印好了，也因此全公司的人都忙著包裝，順便天南地北的閒扯。這時，收音機傳來一首首的熱門歌曲，不記得是誰開口問道，這首歌是否爲排行榜第三名，某某人所唱。接著大夥兒話題一轉，便談起雜誌上的暢銷排行榜來。每個人都對現行的排行榜提出自己的看法，在一陣七嘴八舌過後，初步的讀者票選方法隱隱可見，但仍沒有具體的實行方案。

過完年，回到公司，幾經討論之後，決定將讀者票選這個構想付諸實行，於是便產生了春季讀者票選專案這個活動。

●計分

這次的票選活動，共計回收八百餘張，計分方式如下：評價爲A者得5分，評價爲B者得3分，評價爲C者得1分。在這次的計分過程中，發現了許多問題，需要各位讀者的合作，方能改善。

首先，我們發現在選票回收方面一期比一期少，以三月號推出時論，很快就回收了四百多張；但是四月號只收回了二百多張；至於五月號只收回了百餘張！因此我們大膽的推測，可能有不少讀者誤解了我們的意思。每一季的票選並不是只投一次票就可以了，而是凡只要擁有一期雜誌就可以投一次票。換言之，如果你是訂戶在本季活動中應該投三張選票才是，而不是每一季只投一張票。

其次，在分數的計算上，又有許多不合理的現象：有些讀者選了廿個遊戲個個都是A，這樣的結果恐怕有待商榷吧！因此，特地在夏季票選活動中，加上了一些限制。在選票上，評A的遊戲不得超過七個，評爲A和B的加起來不得超過十四個；也就是說，你可以選四個A和十個B，也可以評廿個C，都不會有任何限制。一旦違反了這個規定，這張選票將被視爲無效。

至於虛線內的五個位置，主要的用意是讓讀者自行填寫其心目中認爲很棒的遊戲，而該遊戲並未列入目錄中；但並不一定要填滿五個，你仍然可以都從目錄上選取，或是某些從缺。當然，亂填就更要不得，以創世紀V爲例，根本尚未推出，試問填上去有什麼意思呢？

最後一點要請各位讀者幫忙的，就是儘量將同評價的遊戲編號放在一起，如此一來我們才能更正確，而且快速的處理這張票選單。

●結果

右表就是這一季票選的名次和得分。

●分析

這次進入前二十名的遊戲中，若依遊戲型態來劃分，動作類以十個居多，角色扮演則佔九個，模擬類亦有兩個，文字冒險只有一個。總計廿二個的原因是，「卡達敍寶劍」兼具動作及角色扮演之長，「百戰飛狼」則包含了模擬與動作的特點。

而第一名的「創世紀Ⅳ」可謂實至名歸，其餘的也大致合理；唯「星際航艦」推出較晚，故以五百廿三分居第廿六名飲恨；第廿一名則是大家耳熟能詳，從卡帶玩到現在的「超級運動員」。在武術方面的軟體，還是兩年前的「決戰富士山」獨佔鰲頭，高居第五名。這個遊戲在當時推出，幾乎每一位

看到的玩家均會豎起大姆指說聲：「讚！」。事實上，今年所推出的「世界空手道錦標賽」較之兩年前的「決戰富士山」無論在內容、畫面及動作上均有過之而無不及，但還是敵不過衆玩家的懷舊心情，令人感到遺憾！

總之，希望多支持這個票選活動，眼見自己所喜愛的遊戲登上排行榜，不也是人生一大樂事嗎？

名次	遊戲名稱(編號)	英文名稱	總分
1	創世紀IV(139)	ULTIMA IV	2039
2	古德奈上校(19)	CAPTAIN GOODNIGHT	1609
3	飛輪武士(9)	AUTODUEL	1523
4	忍者祕術(73)	MOEBIUS	1404
5	決戰富士山(61)	KARATEKA	1186
6	飛狼突擊(93)	RASCUE RAIDERS	1110
7	百戰飛狼(58)	INFILTRATOR	1100
8	創世紀 III(138)	ULTIMA III	1076
9	火狐狸(103)	SKYFOX	1013
10	硬式棒球(55)	HARDBALL	833
11	王者之劍(27)	CONAN	827
12	全天候戰鬥機(59)	JET	801
13	神戒(94)	RINGS OF ZILFIN	785
14	冰城傳奇(128)	THE BARD'S TALE	761
15	卡達敘寶劍(122)	SWORD OF KADASH	754
16	陽犬號V2.0(117)	SUNDOG	697
17	極地之狐(8)	ARTICFOX	673
18	黑神鍋(129)	THE BLACK CAULDRON	653
19	諜對諜I&II(109)	SPY VS SPY I&II	652
20	銀河飛鷹(36)	ELITE	604

／執行製作鄭明輝



!!精訊電腦夏季票選專案!!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈迴嚮，並且給予本刊諸多批評與建議。「精訊電腦」爲求加强編 輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季擧辦一次讀者票選活動。

凡本刊讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刊編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認爲有所遺漏，意卽你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在爲你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳

(B)佳

(C)普通

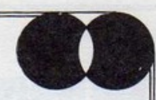
本季票選結果將刊登在九月號的「精訊電腦」雜誌上，另每週最新排行結果將於精訊資訊公司的門市部公佈，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在塡寫評價等級時，請寫英文字母的代號，塡妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒卽可。謝謝！

No.	中文名稱	English Title
1	漁歌麻將	
2	天行勇士	AIRHEART
3	阿卡薩古堡	ALCAZAR
4	愛麗絲夢遊記	ALICE IN WONDERLAND
5	海空大追擊	AQUATRON
6	巫術對奕	ARCHON
7	巫術對奕 II	ARCHON II-ADEPT
8	極地之狐	ARCTICFOX
9	飛輪武士	AUTODUEL
10	法櫃奇兵	AZTEC
11	電球爭霸戰	BALLBLAZER
12	太空土匪	BANDITS
13	獨行俠	BC'S QUEST FOR TIRE
14	灘頭攻防戰 I & II	BEACH HEAD I & II
15	綠林傳奇	BELOW THE ROOT
16	德軍總部 II	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
17	船艦爭霸戰	BROADSIDES
18	李小龍	BRUCE LEE
19	古德奈上校	CAPTAIN GOODNIGHT
20	德軍總部	CASTLE WOLFENSTEIN
21	異星洞穴	CAVERNS OF CALLISTO
22	拳王爭霸賽	CHAMPIONSHIP BOXING
23	超級運動員 II	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER
24	棋王 2000	CHESSMASTER 2000
25	直昇機救難	CHOPLIFTER
26	時空勇士	CHRONO WARRIOR
27	王者之劍	CONAN
28	越南大戰	CONFLICT IN VIET-NAM
29	浩劫前夕	COUNTDOWN TO SHUTDOWN
30	歐洲大戰	CRUSADE IN EUROPE
31	打擊教練	DAVE WINFIELD BATTER UP!
32	恐龍蛋	DINO EGGS
33	大金剛	DONKEY KONG
34	梭哈	DRAW POKER
35	小機器人	DROL
36	銀河飛鷹	ELITE
37	進化論	EVOLUTION
38	創世紀 III 創作程式	EXODUS CONSTRUCTION SET
39	亞馬遜探險/魔域遠征軍	EXPEDITION AMAZON / XYPHUS
40	鷹式戰鬥機	F-15 STRIKE EAGLE



No.	中文名稱	English Title
41	火鳳凰	FACLONS
42	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
43	模擬飛行 II	FLIGHT SIMULATOR II
44	頑皮精靈	FLOPPY
45	大亨犬	FOOBLITZKY
46	野戰英雄	G.I. JOE
47	遊戲大師	GAMEMAKER
48	綠寶石勇士 II	GEMSTONE HEALER
49	綠寶石爭奪戰	GEMSTONE WARRIOR
50	魔鬼剋星	GHOSTBUSTERS
51	入侵者	HACKER
52	末日文件	HACKER II
53	哈雷計劃	HALLEY PROJECT
54	工地驚魂	HARD HAT MACK
55	硬式棒球	HARDBALL
56	美國運動會	HES GAMES
57	虎膽妙算	IMPOSSIBLE MISSION
58	百戰飛狼	INFILTRATOR
59	全天候戰鬥機	JET
60	叢林探險	JUNGLE HUNT
61	決戰富士山	KARATEKA
62	國王密使	KING'S QUEST
63	國王密使 II	KING'S QUEST II
64	異星征服者	KORONIS RIFT
65	埃及女王	LADY TUT
66	鐵腕明槍	LAW OF THE WEST
67	電腦人	LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT
68	超級運動員	LODE RUNNER
69	骷髏莊園	MAXWELL MANOR
70	職業棒球聯盟	MICRO LEAGUE BASEBALI
71	頑皮熊	MICROWAVE
72	糊塗礦工	MINER 2049er
73	忍者秘術	MOEBIUS I
74	魔宮歷險	MONTEZUMA'S REVENGE
75	砲彈飛車	MOON PATROL
76	電影大師	MOVIE MAKER
77	杜先生	MR. DO!
78	機器人先生	MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY
79	精靈小姐	MS. PACMAN
80	北約防衛戰	NATO COMMANDER
81	超級彈子檯	NIGHT MISSION
82	戰魔	OGRE
83	十項全能	OLYMPIC DECATHLON
84	籃球一對一	ONE ON ONE
85	幽靈戰士	PHANTASIE
86	幽靈戰士 II	PHANTASIE II
87	組合式彈子台	PINBALL CONSTRUCTION SET
88	立體賽車	PITSTOP II
89	魔界神兵	QUESTRON
90	莫斯科攻防戰	RAID OVER MOSCOW
91	末日戰機	REPTON
92	突擊傳雷特勒	RESCUE ON FRACTALUS
93	飛狼突擊	RESCUE RAIDERS
94	神戒	RINGS OF ZILFIN
95	21世紀公路戰	ROADWAR 2000
96	彈簧床	SAMMY LIGHTFOOT
97	海龍	SEA DRAGON
98	蠶寶寶	SEPENTINE
99	七座金城	SEVEN CITIES OF GOLD
100	龍牌	SHANGHAI
101	春之石	SHARD OF SPRING
102	死亡潛航	SILENT SERVICE
103	火狐狸	SKYFOX
104	單飛駕駛	SOLO FLIGHT
105	太空梭	SPACE SHUTTLE
106	太空戰	SPACE STATION
107	電動玩具場	SPARE CHANGE
108	諜對諜	SPY VS SPY
109	諜對諜 I & II	SPY VS SPY I & II
110	戰略大作戰	STAR BLAZER
111	星式七號	STELLAR 7
112	美女梭哈	STRIP POKER
113	潛艇任務	SUB MISSION
114	夏季奧運會 I	SUMMER GAMES
115	夏季奧運會 II	SUMMER GAMES II
116	陽犬號	SUNDOG
117	陽犬號 V.2.0 版	SUNDOG (VER. 2.0)
118	超級玉石陣	SUPER BOULDER DASH
119	超級虎威號	SUPER HUEY
120	超級立體空戰	SUPER ZAXXON
121	西洋劍	SWASH BULKLER
122	卡達敘寶劍	SWORD OF KADASH
123	幫辦	TAIPEN
124	酒保	TAPPER
125	魔殿三部曲	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
126	美式帆船大賽	THE AMERICAN CHALLENGE
127	戰爭上古代藝術	THE ANCIENT ART OF WAR
128	冰城傳奇	THE BARD'S TALE
129	黑神鍋	THE BLACK CAULDRON
130	轟炸大隊	THE DAM BUSTERS
131	第五度空間	THE EIDOLON
132	七寶奇謀	THE GOONIES



No.	中文名稱	英文名稱
133	全美越野賽	THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134	綠野仙蹤	THE WIZARD OF OZ
135	世界棒球賽	THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
136	創世紀 I	ULTIMA I
137	創世紀 II	ULTIMA II
138	創世紀 III	ULTIMA III
139	創世紀 IV	ULTIMA IV
140	戰火線下	UNDER FIRE
141	卡門聖地牙哥	WHERE IS CARMEN SANDIEGO
142	電子特派員	WILLY BYTE
143	冬季奧運會	WINTER GAMES
144	巫師神冠	WIZARD'S CROWN
145	巫術 I	WIZARDRY I
146	巫術 II	WIZARDRY II
147	巫術 III	WIZARDRY III
148	世界空手道錦標賽	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
149	蒙面俠	ZORRO
150	星際航艦	STARFLIGHT
151	向上帝借時間	BORROWED TIME
152	世界高爾夫巡迴賽	WORLD TOUR GOLF
153	肉搏大賽	BOP'N WRESTLE
154	飛馬號水翼船	PHM PEGASUS
155	世界摔角冠軍賽	CHAMPIONSHIP WRESTLING
156	征服兵團	LORDS OF CONQUEST
157	大魔域	THE NEVERENDING STORY
158	瘋狂彈珠	MARBLE MADNESS
159	歐洲戰場	THEATRE EUROPE
160	帝魔之怒	WRATH OF DENETHENOR
161	古屋驚魂	ROCKY HORROR SHOW
162	魔法門	MIGHT AND MAGIC
163	職業摔角	TAG TEAM WRESTLE

票選單請看第 1 頁

精訊快報！

「精訊電腦」本期新刊載的各項遊戲軟體，精訊公司業已引進的原版磁片且已發售者有：

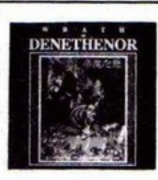
(1)古屋驚魂（AP，一片一面）
(2)職業摔角（AP，一片一面；PC，一片兩面）
(3)卡通大師（AP，三片六面）
(4)籃球一對一（AP，一片一面；PC，一片兩面）
(5)魔法門（AP，兩片四面）

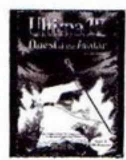
- 預定六月推出者有：
  (a)血型占星術
  (b)明星杯棒球賽
  (c)幽靈戰士 II
- 預定七月推出者有：
  (a)星河戰士
  (b)明星杯美式足球賽
  (c)冰城傳奇 II

8 Bit.16 Bit.任天堂軟體大集合









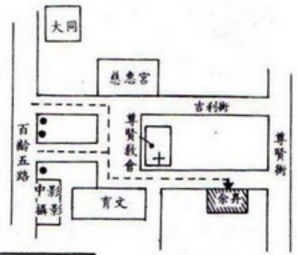








本公司爲擴大銷售服務，特於即日起，搜集各式娛樂軟體，諸如八位元、十六位元、任天堂等樣樣齊全，將帶領您進入這個多彩多姿的電腦世界。



●詳細目錄歡迎索取

最新任天堂卡匣●磁片目錄

卡匣

卡匣	郵購特價
★1.十王劍之謎	原裝卡匣
★2.倚天屠龍記	原裝卡匣
★3.勇者鬥惡龍 II	原裝卡匣
★4.米老鼠大冒險	64 K 380 元
★5.音樂家	48 K 350 元
★6.超級棒球	原裝卡匣
★7.超級磚塊	48 K 350 元
★8.火之鳥（我王之冒險）	128 K 650 元
★9.鬪之挽歌	128K 650 元
★10.都市英雄（三角之謎）	128K 650 元
★11.七寶奇謀 2	128K 650 元
★12.失落的劇本（芭比娃）	128K 650 元
★13.南國指令（諜VS諜 II）	128K 650 元
★14.魔界島	128K 650 元
★15.北斗神拳 2	128K 650 元
★16.未來戰士	128K 650 元
★17.熱血硬派（熱血高校）	128K 650 元
★18.熱門賽馬	90K 500 元

磁片

郵購特價　含攻略本者特價 480 元，一片 400 元（不含攻略本）

磁片		類型	攻略本
★1.金牌瑪琍	A面／排球　B面	動作，運動	攻
★2.銀河戰士		科幻冒險	攻
★3.惡魔城		神話冒險	
★4.超級摔角	A面／銀河號　B面	運動，空戰	攻
★5.銀河傳承		科幻冒險	攻
★6.光神話		神話冒險	攻
★7.謎之壁	（打磚塊）	動作	
★8.林克冒險	（薩爾達 II）	神話冒險	攻
★9.立體大作戰		動作	攻
★10.超級運動員	（超級挖金）	動作	攻
★11.瑪琍高爾夫		運動	攻
★12.夢遊記	（超級德林）	神話冒險	攻
★13.世界畫頻	（威爾童話）	神話冒險	攻
14.作曲家		音樂創作	攻
★15.冬季奧運會		運動	
16.蘋果屋	（電腦人）	家庭模擬	
★17.暗黑要塞		科幻冒險	
★18.綠帽兵團		動作冒險	
19.風雲少林拳		功夫打鬥	
20.新宿中央公園殺人事件		偵探文字	
★21.愛戰士		科幻冒險	
22.可口世界		童話冒險	
★23.不思議之森		童話冒險	
★24.肌肉超人 II／（摔角 II）		功夫動作	

★號者是特別推薦之遊戲

有攻者爲有攻略本之軟體

郵購辦法：

- 如需修複，更新磁片，請用郵政劃撥 0138066-9 余昇企業有限公司收。　雙面 150 元，單面120 元
- 請以現金袋、滙票用掛號寄本公司收。
- 款到當日即以特殊包裝　限時掛號　寄出？



余昇企業有限公司

郵政劃撥第0138066～9號
服務電話：(02)8223762·8223763
地址：台北市北投區11226尊賢街251巷11號

/吳文智



楔子

Janet（女主角）：「究竟發生了什麼事？我心愛的Brad到哪裏去了？其他人又到哪兒去了？為什麼我們會遭受這場悲劇？假使我們沒有這趟旅行；假使車子沒有拋錨；假使我們只是和老朋友在一起……」

Narrator（作者旁白）：「假使、只是，這兩句短短的詞語在Janet的心中不斷重覆著。但是現在回頭已是太遲了，的確太遲了！無意間捲入這場致命的風波，已使她騎虎難下，而想要抗拒事情的發展將是相當愚蠢的。Janet生存的機會是如此渺茫，或許她能倖倖逃生，或許不能……一切都是未知。」

故事

「時間正以令人窒息的速度飛逝，瘋狂的怪博士冷眼敲起表鐘……」

七月，對於熱戀中的情人而言，正是個狂熱的夏季，Janet 和未婚夫Brad 駕著紅色敞篷車遨遊在鄉間小徑。時近傍晚，遠處天際飄著幾朵烏雲，且不時傳來陣陣雷聲，誰知轉瞬間，一場暴風雨竟已降臨在他們身上。屋漏偏逢連夜雨，車子竟然爆胎！他們只得勉強地開往近處一幢有燈光的屋子。

車子停在巨大的柵欄前，在車燈的照射下 Janet 看見「Frankenstein」這幾個大字鐫鏤在柵欄的一個巨大徽飾上。進屋之後，見到屋主怪博士傅爾得(Further)以及助手Transylvanian族人，Janet 直覺到屋中透著一股冷漠的氣氛，她知道她們正身處於一幢不尋常的巨宅中。於是她請求使用電話向外求援，然而回答她的卻是非常無禮的沈默。

當他倆人想轉身離去時，博士卻一反常態表現出一付非常渴望她們留下來的神情，Janet 望著他那奇特的服飾和詭譎的神色，當下就婉拒了博士的邀請。惱羞成怒的博士一言不發地使用Medusa 石化機器將Brad 變成了石頭。Janet 見狀，驚恐萬分，此時的她是萬萬不能斷然離開 Brad 獨自離去，她必須找出方法解救他才行！

這一切的關鍵全係於Medusa 石化機器，但是這部機器却被傅爾特博士拆成了一塊塊的碎片，並散撒在整幢仿古十七世紀的歐式建築中。Janet 必須找齊機器的所有部分，並將它們重新裝配好，以解救 Brad 。而最重要的是必須和心愛的Brad 及時逃出這幢巨宅，否則時間一到，這間屋子將化成一艘巨大的太空船，向遙遠的 Transylvania星球飛馳而去……。

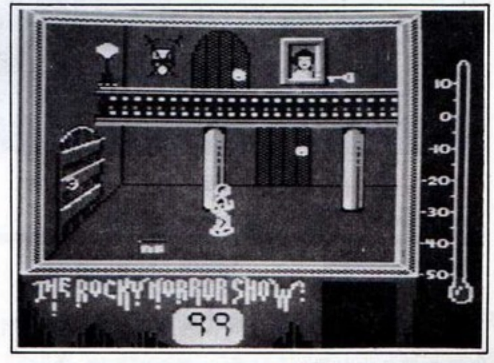
回溯

「古屋驚魂」(The Rocky Horror Show) 是改編自 Richard O'Brien 的一齣成功的同名舞台鉅作，而這齣舞台劇又是從電影“ The Rocky Horror Picture Show ”得到的靈感，並曾在英國等地映演歷十年而不衰，獲得極高的評價。現在經由電子夢幻 (Electric Dreams)公司改編成「美國三部曲」的第二部，它將不再遙不可及，因為在這齣即將上演的戲裏，你將是唯一的主角。

(註：美國三部曲其餘兩部為 Spindizzy 和 Zoids)



● 人物選擇畫面，你可以按B鍵或J鍵以選擇Brad或Janet進行遊戲。



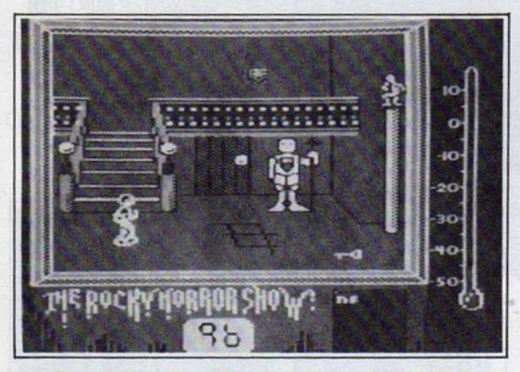
● 巨宅一樓的左側大廳，為本遊戲的啓始地，左側大門是救出情人後逃出之路。

進入遊戲

進入「古屋驚魂」的世界中，你共需要三種裝備：主機、搖桿（或鍵盤）及幽默感（筆者勸你還得準備好耐心）。

打開電腦，放入你的磁片後，首先會出現出版公司及作者的畫面，隨之是一幢陰森的古屋。以SPACE BAR跳過後，繼續出現的是一對未婚夫妻：Brad 及 Janet ，此時你必須作一決定：選擇 Brad 或是 Janet ，以B鍵或J鍵做選擇，然後便正式開始這個遊戲。

整個遊戲的畫面共可區分爲三大部分：底部是一個不斷有時間飛逝的電子鐘（從99 到 0，約合實際上的廿五分鐘），以及一塊空白區域，顯示你所找到的機器碎片位置和目前的進度；右側是一個溫度計，一開始時溫度最低，隨著時間的流逝溫度將不斷升高；其餘的部分是主畫面，你的一切行動都將在主畫面上顯示。



● 一樓的右側大廳，樓梯可登上二樓，門則通往儲藏室。

控制方式

爲了顧及個人習慣的不同，因此可自由選擇使用搖桿或鍵盤來移動你的人物。若使用搖桿，以上、下、左、右來行動，按下按鈕以拾取機器碎片、鑰匙、衣服或拼裝機器成形（注意，每一次只能做一項動作）；若你嗜用鍵盤，則可使用A、Z、M、N來作上下左右的方向鍵，按SPACE BAR 以拾取物品或使人物暫停；按P鍵則暫停遊戲。切記，在使用鍵盤時，事先得將搖桿拆下來，否則電腦會自動選擇使用搖桿。

人物簡介

在這間 Frankenstein家族的府邸中，有不少四處漫遊的奇異人物，你將不可避免地遇到他們，如能進一步瞭解他們，將能更順利完成你的冒險行程。

①Riff-Raff ——

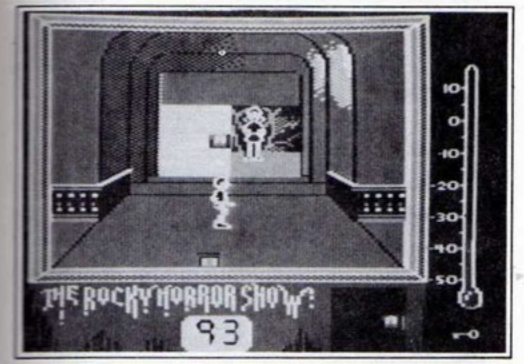
一個因沮喪抑鬱而狂亂的男僕，口中總是喃喃自語：" They don't like me, they never like me …"，所以他對任何人都是懷有敵意。而且手握一把雷射槍，四處漫遊，遇者莫不斃命，是屋內最危險的人物。如果你聰明點就避開他。

②Magenta ——

宅第的女管家，Riff-Raff之妹，與其兄性情相近，並且非常厭惡陌生人，而且所到之處只要有一絲紊亂不潔就會十分生氣。她一直以她那 Fran-



● 一樓側廳，左方通向右側大廳，右方通向劇院。



● 劇院．舞台右側的人就是 Brad 的未婚妻 Janet．舞台左側供你拼裝機器。

Kenstein 家族的新娘髮型爲傲。時常口中喊著：" Don't do the time warps again …" 或" It's just jump to the left …"，反正少去招惹她就是了！

③ Columbia ——

戴著玫瑰色邊框眼鏡的高眺女孩，生性平和友善卻有點爲愛狂亂，只爲她的男友 Eddie 失去踪影，因此她總是到處呼喊著：「 Eddie ！」，找尋 Eddie 的踪跡。

④ Dr. Frank.N.Further ——

喜好從事一些無害有樂趣的舉動（他自己是這麼說的），事實上卻是一個自我意識極強的瘋狂科學家。幸好他對你而言，只不過是個穿著浴袍的老人罷了！

⑤ Rocky Horror ——

傅爾特博士的傑作，你將極榮幸地得以親見他的誕生，儘管他是個經過特殊改造的機器人，不畏懼雷射的威力，並說著你無法理解的話："？？？？？？？？？"，但是可以放心的是他對你完全無害。

⑥ Eddie ——

乃是傅爾特博士失敗的實驗品之一，爲一愛好搖滾樂的摩托車騎士。實情是博士已將他和車子結合成一體，平時冰凍在二樓的一間冰庫中，但是隨著時間的逝去，溫度會不停地上升，一旦到達融點，他將會解凍不再受冰霜的束縛，然後騎著車子四處破壞。所以你必須時時看好溫度計，以便及時趕到冷凍室中阻止融化的發生，防止Eddie 的快車肇禍。這樣似乎是有些對不起他的女友 Columbia ，但若不想命喪 Eddie 的輪下，你也只得如此了！



● 電梯間．可通向二樓．由指針可知電梯行動的方位。



● 二樓的川堂．中央的兩扇門各爲紅、藍二色的套房。

路線行逕解析

「古屋驚魂」的整幢大宅共有兩層，一開始時你將出現在一樓大廳的左側部分，你的冒險歷程亦將由此開始。以下是主畫面中所出現的各房間簡介：

(1)一樓部份

1.左側大廳：

你的出發點，左邊的大門是最後逃生之路；中間之門可通往餐廳，其上是二樓的走廊及往二樓川堂的門，須由右側大廳進入；往右則可直接通往右側大廳。在二樓的走廊上有一把鑰匙可取用。



● 二樓電梯間，左邊本有雷射光束，已被按鈕而暫時停止發射。

2.餐廳：

博士和他的助手們平日進餐之處，亦有一把鑰匙可供使用。

3.右側大廳：

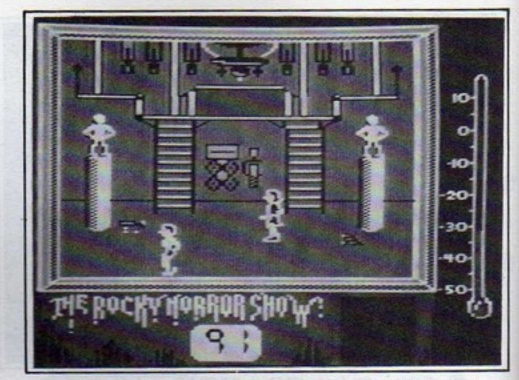
往左可回到左側大廳，並有一個樓梯供你上二樓的走廊；中間的門可通往儲藏室，往右則是一樓的側廳。地上有鑰匙可取用。

4.儲藏室：

你可能會覺得有些瘋狂，但這是事實：儲藏室中的東西除了一把鑰匙之外，幾乎全著了魔似的失去了重力四處飄遊！

5.一樓側廳：

介於大廳和劇院之間，往左是大廳，往右則通向劇院。



● 實驗室，當你第一次進入時，將極榮幸地目睹Rocky Horror 的誕生。

6.劇院：

家庭聚會用的小型劇院，平日供博士及其助手們娛樂之用；但此時劇院舞台的右側是你未婚夫（妻）的石像，左側則是你拼裝Medusa 石化機器的地方。此處往左是一樓側廳，往右則可往電梯間。

7.電梯間：

乃是一樓到二樓最便利的交通工具，它平常會在一二樓之間不斷地上下往返，因此你常常得等上好一會，它才會開門。

(2)二樓部份

1.川堂：

由一樓左側大廳上方的門進入即可到此地。往右回到一樓大廳，往左則可到二樓電梯間，右上的門是通往紅色臥房，左上的門則是通往藍色臥房。川堂地板上有鑰匙可取用。

2.紅色臥房：

尋常房間，可拾取鑰匙。

3.藍色臥房：

傅爾特博士的房間，可拾取鑰匙。

4.二樓電梯間：

往右到川堂，往左則是實驗室，往下可到一樓電梯間。在通往實驗室路上，會有一道雷射光

束網擋住去路，此時你必須先爬上樓梯按下開關方能安全通過。但記住，雷射光束網暫停的時間有限，若是你的速度太慢，將會化爲焦炭。

5.實驗室：

當你第一次進入此地時，你將極榮幸一睹 Rocky Horror 的誕生過程，此後就不一定能見到他了。由此往右是電梯室，往左是空間躍進室。

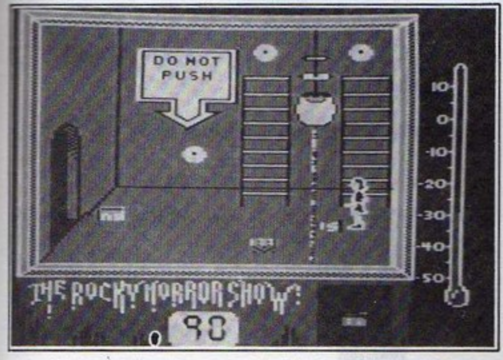
6.空間躍進室：

亦有一道雷射光束網保護著，須爬上梯子解除它。在左側可見一按鈕，上頭寫著“ DO NOT PUSH ”幾個大字，按一下則將出現“ DO NOT PUSH AGAIN”的字樣，若再按一下，則你將被傳送到一樓的儲藏室。在此房間中往右是實驗室，往左則是冷凍室。

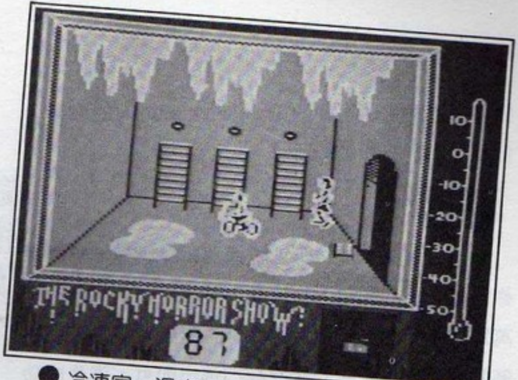
7.冷凍室：

當溫度在零度以下時，你可以見到 Eddie 被寒冰禁錮在裏頭；若溫度到達融點，他會立即解凍並從此間逃逸。如果不幸被他逃出時，房間內的三個按鈕將有一個會閃爍著燈光，你只要爬上梯子按下它，不久 Eddie 將再度遭到冰凍。

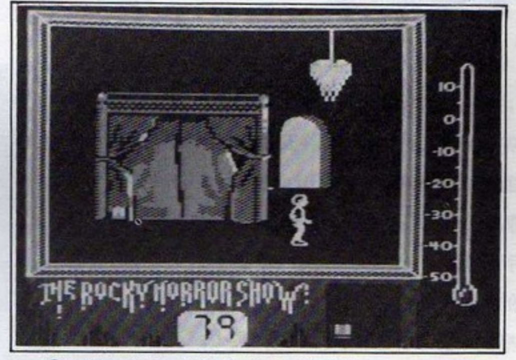
在本遊戲中你最主要的目的就是找到Medusa 石



● 空間躍進室，有雷射光束保護著。箭號所指的按鈕則是空間躍進的樞鈕。



● 冷凍室，溫度在 0 ℃以下時，可見到被冰凍的Eddie。



● 藍色臥房，傅爾特博士的房間。

化機器，但因遊戲本身的限制，你每次只能攜帶一片，所以你必須每找到一片就趕到劇院，把碎片放置在舞台上拼湊起來，再去找尋下一個目標。鑰匙亦是如此，每次只能攜帶一把，所幸每當你開一次門的同時，那間房間必有一把鑰匙可供取用；但你的前一把鑰匙也因開過門而不能再度使用。

當你正辛辛苦苦地尋找十五塊機器碎片的同時，傅爾特博士及其助手們也沒閒著，他們那種獨特的嗜好及病態的幽默感，眞令人受不了！最愛用的花招則是在撞到你之際偸去你的外衣，一旦失去了外衣只餘下內衣的你，根本無法作任何事情。此時你只能趕緊去找回你的外衣，再繼續你的工作；否則

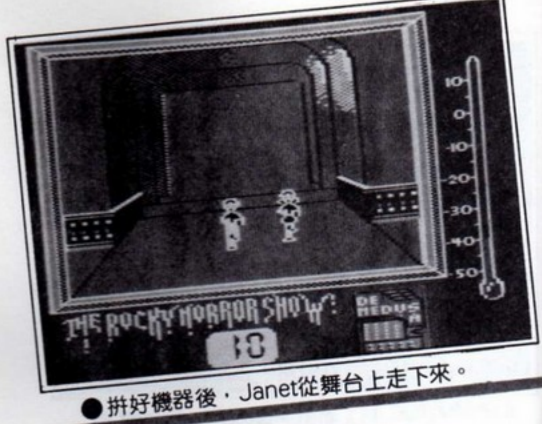
你將會遭到那些粗魯的 Transylvanian 人的嘲弄，並給你加上屈辱的記號。

結局

若是你能幸運地將十五塊機器拼湊成型，那麼在你完成任務的同時，你的情人將復活回來，此時千萬別猶豫，立刻逃出這間恐怖的屋子。只要將你控制的人由左側大廳的左邊大門逃出即可，逃生成功後，螢幕將會出現 Janet 和 Brad 相偎的畫面。

再一次接觸

但是如果你在時間終了時，未能將機器拼湊成型；或在途中遭意外身亡，那麼都宣告任務失敗。別灰心，再接再勵！或許交換角色會較容易上手。遊戲也將重新再由選擇 Brad 和 Janet 開始，而每一個重新開始的遊戲，其機器碎片的設定位置也會有所改變，甚至差了十萬八千里！最後給你一個良心的建議，往返二樓最好利用電梯，畢竟速度和距離都快了許多，並且可以少和敵人打交道！



●拼好機器後，Janet從舞台上走下來。



●Brad和Janet逃出了這幢怪屋後的畫面。

當電腦不對勁時，
你看哪裏……



看電腦的背面



看天花板



看鞋子



看錢包

（取材自A十雜誌）

/編輯部



IBM

抄球、灌籃、蓋火鍋
打手、阻擋、帶球撞人
NBA兩大黑白超級明星上陣

籃球一對一 龍虎鬪



前言

籃球一對一（ One on One ）是精訊資訊公司早期所出版的說明書之一，長久以來廣受讀者的喜愛。但現已絕版同時也不再出版，爲免玩家有遺珠之憾，故重新修訂，另增加策略指導部分：NBA 職業隊兩大黑白明星的現身說法，再加以 IBM PC 的控制方法刋於雜誌上，完整出擊，讓所有玩者都能一享籃球場上的暢快、過癮！

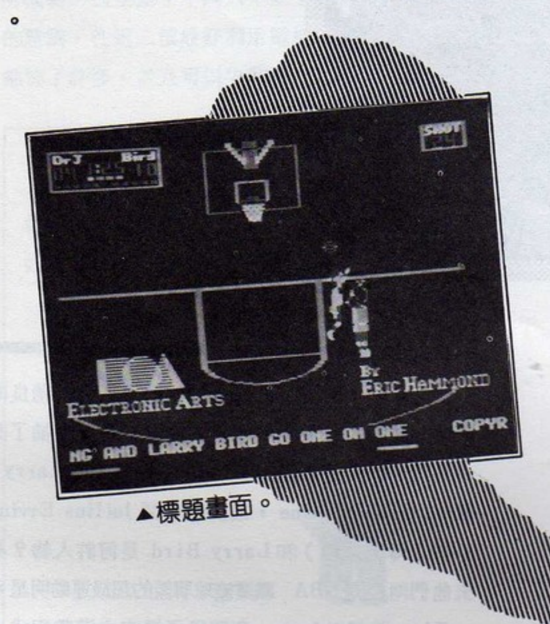
遊戲簡介

許久以來，您是否爲Apple電腦上無設計精良的籃球運動類遊戲而感到遺憾？籃球一對一彌補了此一缺陷，它的原名是 Juilius Erving and Larry Bird One-On-One ，或許您會問 Juilius Erving（有Ｊ博士之稱）和Larry Bird 是何許人物？原來他們兩位是NBA 職業籃球聯盟的超級運動明星。

Electronic Arts 公司爲了撰寫本遊戲程式，特聘此二位大將爲顧問，請他們親自講解示範各種

攻守基本動作，並拍下他們在場上的各種美妙動作及作風，然後才決定遊戲型態。這一段過程並非容易之事，程式設計師必須要親自和兩位籃球健將溝通，在程式中模仿他們的動作，並接受他們對程式內容的批評和建議，進而做大幅度的修正，寫了又改，改了再寫，終於完成此一遊戲。

如今，只要您擁有這一遊戲磁片，您就能擁有此二位球員一切的技能、體能，奔馳於球場上飛身灌籃、扣籃、抄球、蓋火鍋，甚至打破籃板；但也有打手犯規、阻擋犯規、帶球撞人的時候。由於程式係摹仿眞人特性所設計，例如：J博士的移位速度快，而且能夠在空中停留較長的時間；Bird 的貼身防守較具壓迫感，外線遠射亦較佳。兩者各有其偏好的投球位置，這必須由您在球場中體驗；當然也有體力衰弱、冷場、熱場的情況發生。總之，這是一個使您在白晝裏實現籃球場上所有美夢的遊戲。



▲標題畫面。



基本配備

Apple

1. Apple Ⅱ Series
2. 監視器一部
3. 磁碟機一台
4. 搖桿一或二支
5. 雙搖桿擴充座（非必備）

IBM

1. IBM PC/XT，128 K
2. 單色或RGB 監視器皆可。
3. 磁碟機一台
4. 搖桿一支（非必備）

遊戲選擇頁

1. 遊戲的選擇（Play Ball）

在每一次遊戲開始之前，都必須告訴電腦您想進行的遊戲類型，並在螢幕上一一設定。螢幕上有一長條狀的反白游標，此游標所在位置即是您所欲設定的遊戲類型。您可以用搖桿（空白鍵）來移動游標，用0號按鈕（RETURN 鍵）進入選擇項。

此外，在遊戲進行當中亦允許您改變主意，在保留原已進行一半的遊戲結果下變換遊戲等級。

(1) Resume Game（繼續方才未完的遊戲）

(2) New Game（重新遊戲）

(3) Demo（示範畫面）

2. 選擇遊戲等級（Select Game）



▲Apple 版的遊戲選擇頁。



▲IBM版的選擇頁。

本遊戲內具有四個遊戲等級供您選擇：

(1) Park and Rec（公園路邊級）

在此等級中，裁判對於球員的犯規動作要求較爲輕鬆，因此也不會有太多犯規的情形出現，故無論在遠射或籃下打板均較容易得分。

(2) Varsity（大學代表隊級）

裁判從本等級開始認眞執行其抓犯規動作的職責，因而在遠射和籃下打板方面，對於適時及準確的出手有較高的要求。

(3) College（大學聯隊級）

本等級是較爲恰當的等級，也就是說，在大學聯隊的遊戲中您的身手至少要與電腦不相上下才行，相信您的能力應 不難達到此一水準才是。

(4) Pro（職業級）

在職業級中，每廿四秒的投籃時間常有令您手忙脚亂喘不過氣來的情況發生，電腦所控制的球員身手和職業隊明星球員沒有兩樣，穿梭飛舞的球技和迅如疾雷的速度都令人歎爲觀止；要想擊敗電腦，還有賴於您加倍的努力。

3. 遊戲模式（Play Mode）

在遊戲模式中您可以選擇與電腦對抗，亦可以選擇兩人遊戲模式進行鬪牛。

(1)在兩人遊戲模式中有三項選擇：

①Two Joysticks（由兩支搖桿操縱）

②Defense on keyboard（防守者用鍵盤控制）

③Exit（脫離選擇）

在兩人遊戲的狀態，唯有使用兩支搖桿才能操縱靈活，若是一人使用鍵盤來防守，遊戲的進行將增添許多麻煩。因爲只有防守者才使用鍵盤，當您進攻時又得換成搖桿操縱，如此搖桿、鍵盤換來換去殊爲不便。

(2)在與電腦對抗遊戲模式中有二項選擇：

①Computer Dr.´J：一人玩遊戲，由電腦當J博士。

②Computer Larry Bird ：一人玩遊戲，由電腦當Larry Bird。

4. 選擇遊戲結束的方式（Select End of Game）：

您可以選擇遊戲是在時間結束時結束，或是在到

達某一得分記錄時結束。

(1) Timed Game（計時比賽）

在此項目下又分成下列五項選擇：

2 MINUTE QUARTERS（每一節2分鐘）

4 MINUTE QUARTERS（每一節4分鐘）

6 MINUTE QUARTERS（每一節6分鐘）

8 MINUTE QUARTERS（每一節8分鐘）

EXIT（脫離本選擇項）

註：每一場球賽分成兩個半場四個小節。

(2) Play to Set Score（計分比賽）

在此項目下另有三種選擇：

①Play to 21 Points（先得21分者贏）

②Play to XX Points（先得XX分者贏，XX分由玩者自行用搖桿以左右方向來控制，可從01～99分任君選擇。）



③Exit（脫離本選擇項目）

5. 持球方式（Possession）：

持球方式的選擇是決定球進籃框得分後，由剛才進籃得分者繼續擁有持球權，或是交由防守者持球進攻。

(1) Winner's Out（進籃得分者繼續持球）。

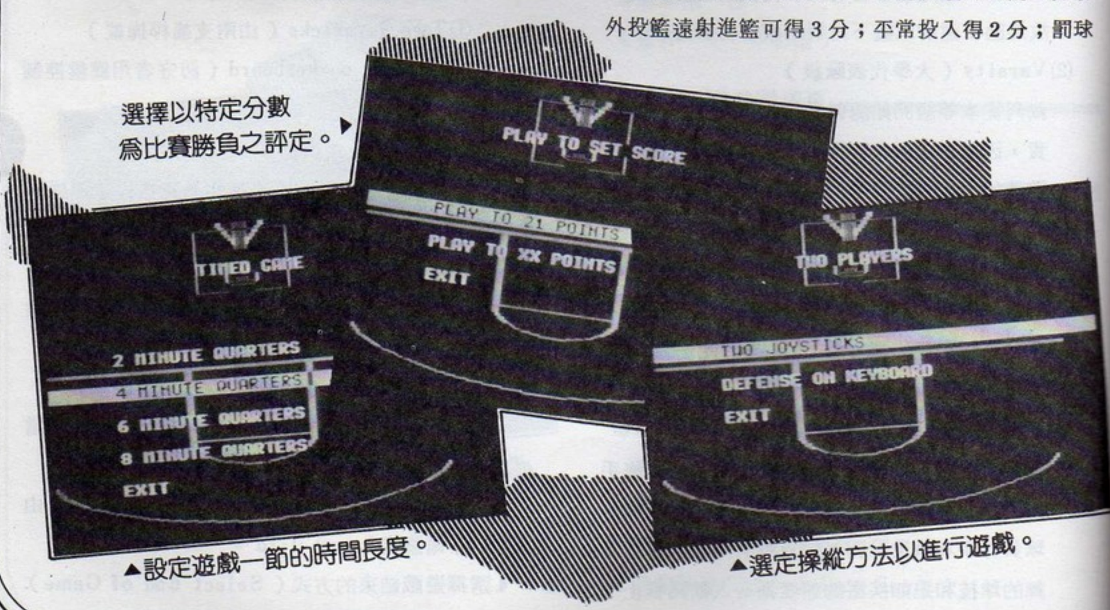
(2) Loser's Out（防守者持球進攻）。

在您做完了一切的選擇設定狀態後，將閃爍的游標移回最上一項（Play Ball），除了示範畫面外，可視您的意願繼續未完的比賽，或重新比賽。

註：以上的選擇項，在Apple和IBM兩種機型上皆相同。唯IBM機型的遊戲模式一項，若事前設定選擇使用鍵盤，則無二人玩（Two Player）一項，只能單人與電腦對抗。

分數

在職業球隊級的比賽中，若能在最外圍的三分線外投籃遠射進籃可得3分；平常投入得2分；罰球



選擇以特定分數為比賽勝負之評定。▶

▲設定遊戲一節的時間長度。

▲選定操縱方法以進行遊戲。

得1分。另外，右上角的24秒出手限制，若24秒鐘內沒出手投籃，則無條件換對方來持球進攻。

犯規名詞釋疑

1.進攻（Offense）

(1) Travelling（走步）：

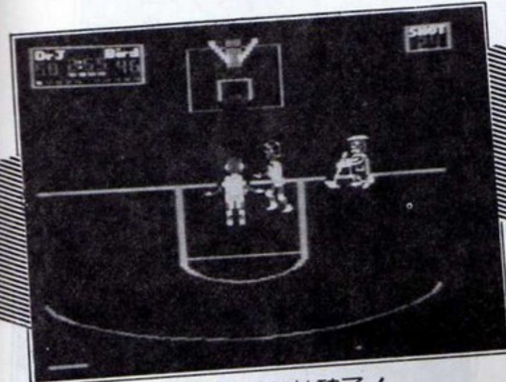
在躍起射籃時，因故球未出手而脚再度着地，將被判違例，輪換對手進攻。

(2) Charging（帶球撞人）：

在進攻時，運球撞及未移位的防守者，將被判帶球撞人，輪由對手持球。

(3) 24 Second Violation（逾時未投籃）：

在廿四秒內未出手投籃，將被判違例，輪由對方進攻。



▲哇噻！把籃框都扯破了！

2.防守（Defense）

(1) Hacking（打手犯規）：

抄球未成功而觸及進攻球員。

(2) Blocking（阻擋犯規）：

防守時非法的阻擋以致撞及進攻球員。

以上兩種情況，若進攻球員正在投籃時將被判罰球；若是在運球時，將被判重新進攻。

控制指令

A、搖桿（Apple，IBM）

1.在進攻時：

(1)按0號鈕可以跳身瞄準。

(2)放開0號鈕可以將球投出。

(3)同時壓放按鈕和左右搖動搖桿，可以使進攻球員180°轉身運球。

2.在防守時：

(1)在對方運球時，快速的壓放0號鈕可抄對方的球。

(2)在對方作投籃動作時，壓0號鈕可做跳躍防守。

(3)當球在籃框上徘徊滾動時，壓0號鈕可做撥球的動作。



▲裁判抓到J博士犯規。

B、鍵盤

1.Apple

A鍵：往上移動

Z鍵：往下移動

←鍵：往左移動

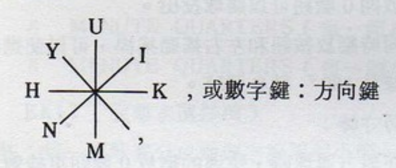
→鍵：往右移動

其他任何鍵（除了 ESC 和 T 鍵外）：可停

止移動，SPACE BAR ：抄球或投籃

註：若是對這些控制鍵的安排覺得不滿意，可以選擇 Change Keyboard，以變換自己方便操縱的按鍵。

2. IBM

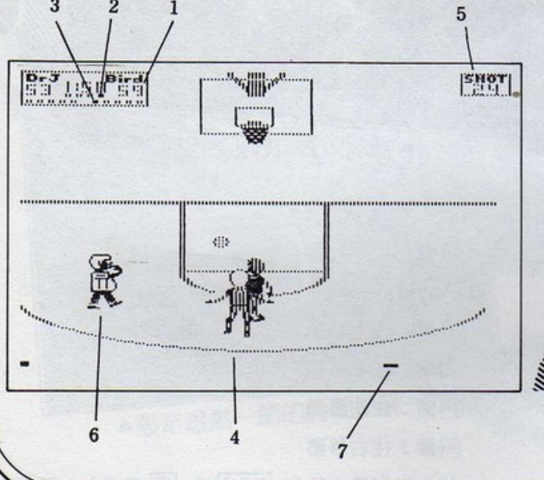


，或數字鍵：方向鍵

SPACE BAR：抄球或投籃

螢幕上的顯示

1. 得分情況
2. 比賽進行至第幾小節
3. 犯規次數
4. 三分線
5. 廿四秒限制倒數鐘
6. 裁判
7. 體能消耗線（越長表體能越差，遠射的準度也降低）



功能鍵

T鍵：比賽中喊暫停

!鍵：可以切換成較慢的動作

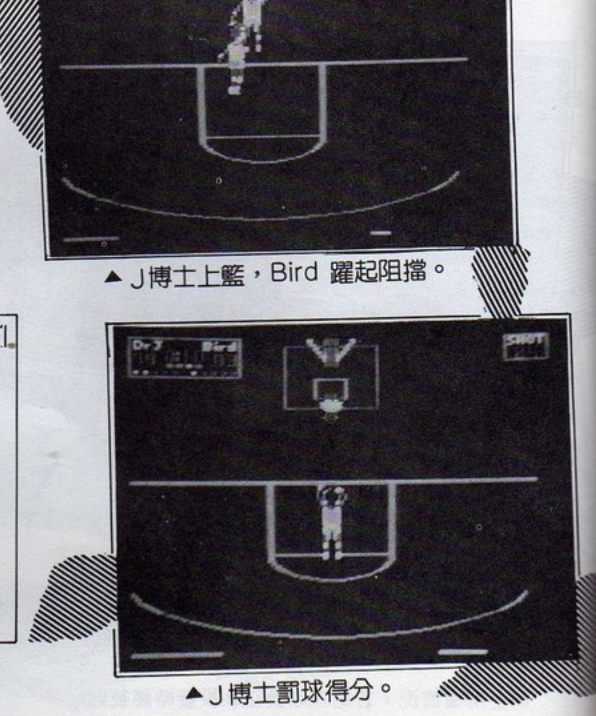
ESC鍵：可暫停任何遊戲動作

CTRL-R：回到選擇頁上

CTRL-S：聲音開關

音響

籃球一對一可以配合魔音卡（Mockingboard）發出立體聲效，只要將魔音卡挿在主機上的第 4 個擴充槽即可。此乃因本程式的音效採用組合式音樂枱（Music Construction Set）來合成音效。



▲J博士上籃，Bird 躍起阻擋。

▲J博士罰球得分。

策略指導

1 進攻

Dr.J ：進攻者應儘量找空隙先發制人。

Bird ：準備妥當再出手投籃。若是倉促出手，易造成平衡不佳、過於靠近籃框或體力不夠的失誤，此時不妨稍做準備再投籃，你的命中率將會提高。

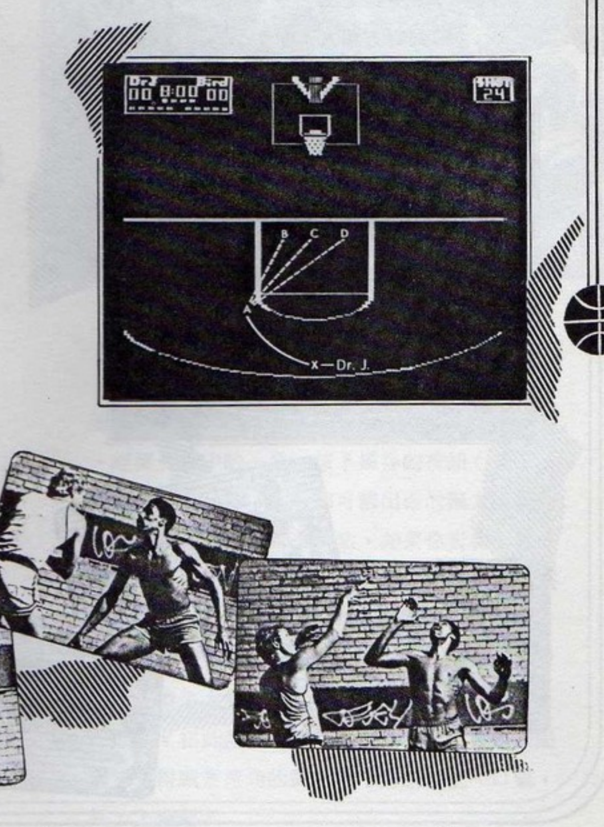
Dr.J ：嚐試做些假動作，並利用時差，在對方第一次落下時迅速做第二次起跳投籃，造成對方犯規，而獲加罰一球。

Bird ：做任何能使球入籃的動作，譬如在快速攻籃時，有時可能會衝得過頭而失去得分的機會，此時應利用在空中挺腰投射的動作，就能跳投入籃了。老J最擅長左右旋轉換手，是個閃電型的人物；我則較專精於跳投和左右勾射。（程式設計者Eric Hammond按：如果給我1M的記憶容量，我就能把左右勾射放入程式中，讓玩者自行設定。）

Dr.J ：如果對方對你的後脚跟很感興趣，你必須要能任意換手上籃才行，縱使所用的是較弱的那一隻手。如此一來雖然大大的降低了命中率，却可利用身體阻擋對方，造成硬吃籃下的情況。

Bird ：當你距籃框太遠，或籃下無人時，火速推進到籃下，可大爲提昇命中率，千萬不要在不可能得分的地方，隨意出手投籃。

Dr.J ：從邊線發球開始，我的心中會盤算著應前進到那一定點（如圖中的A點），到達定點後，如果有空檔就出手投射；如果對方防守嚴謹，就繼續向籃下逼進（如B.C.D. 三點）。雖然我的每一個動作都取決於對方的防守，但我會儘可能製造每一個我所需要的情況。



2.防守：

Bird：籃球可說是一種防守策略，也因此使整個遊戲變得樂趣橫生。事實上，只是將球投入籃框不能算已控制了整個遊戲，應再讓另一個傢伙上場做點防禦的工作如阻擋、抄球，這樣才稱得上是一場競賽，一場兩者互相競爭的比賽。

Dr.J：我努力追趕過其他人，並從後面阻擋他們投球，他們仍以單手上籃輕易取分。但是如果你能跳得比對方的球入籃還快，而且不碰到籃框，那你就做了一次漂亮的防守。如此一來，可就輪到對方頭大了呢？





Bird：老J擅長灌籃。這時你能做的是迫使他遠離他的射球區，使他的射球距離，三呎變五呎，五呎變十呎。

Dr.J：Bird 的鬼點子最多，尤其是他的假動作。所以千萬不要輕易移動你的雙脚，除非你能確定他在耍什麼花招，而且只要讓他看準籃框，必定是百發百中。最佳的方法就是讓他失了準頭。

此外，如果你知道如何運用底線，它將成為你的最佳防禦方法。只要對方一在場地的一邊時，立刻向他包圍，再將他逼到一角完全封鎖。切記，別讓他有空隙返回場中。此時，另一方面找好自己最佳的投籃位置，等待對手一有失誤，立刻搶攻。

Bird：一旦對方到達禁區（距籃框十二呎之處），我會改變貼身防守的策略，而視對方的行動再採取行動。如果對方在他的射程之外（A點的後方）投籃，我會立刻到籃下守候，等待另一次搶攻，而不再一味的阻擋；如果對方繼續前進到底線邊緣（B點），我則依然在籃下守候（C點）；直到對方停止移動，則快速向他移動；對方如果做出投球的動作，我亦躍起阻擋。

/編輯部



糟了，體力不支，
換手上陣再戰

職業摔角競技錄



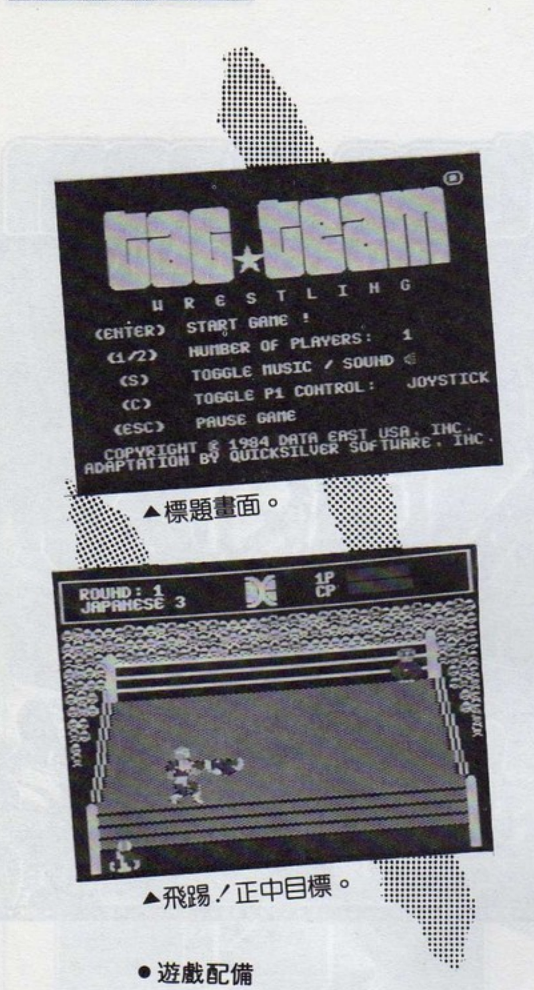
tag★team WRESTLING

「職業摔角」（Tag Team Wrestling）是Data East公司於一九八七年問市的最新摔角運動遊戲，取材自任天堂的「職業摔角」，爲繼「肉搏大賽」、「世界摔角錦標賽」之後，另一加入電腦市場上混戰行列的摔角遊戲。

在有「肉搏大賽」和「世界摔角錦標賽」爲先驅，「職業摔角」無異佔了時間和設計上的便宜，它針對此二者的缺點（如「肉搏大賽」的難以操作，「世界摔角錦標賽」的人物易死亡等）進行改革，使得整個遊戲具有操作簡便，節奏順暢、速度快、人物不易死亡等優點，讓玩者更易全心投入其中。

「職業摔角」還添加了別出心裁的車輪戰，意即兩人一組輪番上陣。如果眼看你的體力已不支，趕緊到場中的一角，按下搖桿的按鈕（或 SPACE BAR ），即可請出你的隊友上場迎敵，給予另一次痛擊！當然，如果你實在不需要隊友的援助，也可以獨自一人從頭打到尾，只是你的隊友可能有受冷落的感覺。此外，程式本身亦設定在吊頸和折背時，隊友會自前來搭救，以免點數損失太多。

如何？在此强敵環伺的緊張氣氛中，你能技壓群雄奪得職業摔角的頭魁嗎？先深呼吸一口氣，好，上場吧！



▲標題畫面。

▲飛踢！正中目標。

●遊戲配備

1. Apple

①Apple Ⅱ series 64K主機。

②磁碟機一台。

③單／彩色顯示器

④搖桿（一人時非必備；二人時必備）

2. IBM

①IBM PC／XT 128K主機。

②磁碟機一台

③RGB彩色顯示器

④搖桿（一人時非必備；二人時必備）

●進入遊戲

打開主機，放入「職業摔角」遊戲磁片，稍待一會後，螢幕會出現標題畫面和選擇頁。此時若不加以按鍵選擇，程式會自動進入示範畫面（Demo），再按 RETURN （或 F3 ）鍵可重回標題畫面。

本遊戲共有五個選擇頁，分述如下：

1. Apple

①1／2 ——選擇單／雙人進行遊戲：

②S —— 開／關音效。

③C —— 單人時選擇使用搖桿或鍵盤進行遊戲；雙人對抗時，第一位玩者若選擇搖桿，第二位玩者就得選擇鍵盤進行肉搏。

④ESC——暫停遊戲。若要恢復遊戲進度，只須再按一次 ESC 鍵即可。但在一回合結束時，無法使用暫停指令。

⑤ENTER ——重新進行遊戲。

2. IBM

①F1 ——選擇單／雙人進行遊戲。

②F2 ——選擇以一或二支搖桿進行遊戲。

③F5 ——開／關音效。



▲數秒！一、二！

④ESC —同Apple部分。

⑤SPACE BAR —— 開始進行遊戲。

●控制說明

1.搖桿（Apple、IBM）

以搖桿為控制器的玩者，可移動搖桿靠近對手，再伺機壓住按鈕，移動搖桿到特定攻擊方向；此時螢幕會出現玩者所使用的招式名稱，放開按鈕即可再繼續進行遊戲。



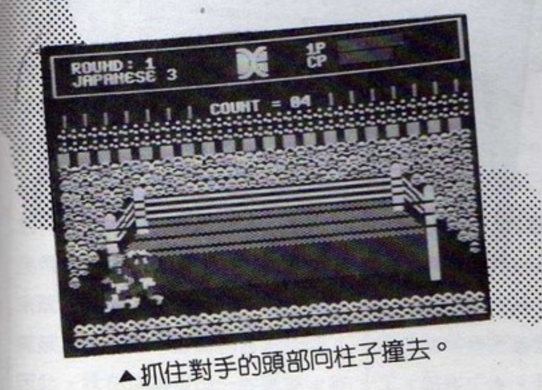
2.鍵盤：

①Apple

以I、J、K、L鍵為上、左、下、右四個方向移動人物。當採取攻擊時，玩者先壓下 SPACE BAR（同搖桿按鈕），再依上述四鍵設定方位，即可使用某招式攻擊對手。

②IBM

a移動（以數字鍵操縱）



▲抓住對手的頭部向柱子撞去。

▲換將上陣一搏！

▲以凶器偷襲。

1— 左下

2— 下

3— 右下

4— 左

5— 停止不動

6— 右

7— 左上

8— 上

9— 右上

註：記得按下CAPSLOCK。

b攻擊

採取攻擊行動時，先壓下 SPACE BAR（同搖桿按鈕），再依上述方向鍵設定方位，即可使用某招式攻擊對手。

● 絶招

由於遊戲並不以人數多爲勝（共Ricky、Ultrmachine和Worly、Macross四人），而是以每一回合中的速度變化爲主，故特設了每一位人物的獨門絶招，但此絶招施用的對象却是固定，如Ricky（折脚）對Worly（夾頸）、Ultrmachine（倒栽葱）對Mascross（踢後腦）；意即以出場序論，我方的第一個人只能對對方的第二個人使用絶招，我方的第二個人對對方的第一個人使用絶招；反之對電腦（或第二位玩者）亦如此。



Ricky



Ultramachine



Worly



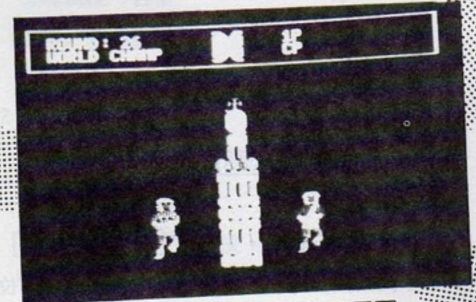
Mascross

此外，在場外亦有三種絶招，但無對象之限定，請多加練習，好好利用。

1. 將對方舉起，向後摔到地上。

方法：搖桿向上，按鈕；Apple版——I鍵、SPACE BAR；IBM版——8鍵、SPACE BAR。

2. 將對方舉起，重重摔到地上。



▲更上一層樓，拿到世界冠軍。

方法：搖桿向右、按鈕；Apple版——L鍵、SPACE BAR。

3. 以對方的頭猛撞柱子

方法：搖桿向左、按鈕；Apple版——I鍵、SPACE BAR；IBM版——4鍵、SPACE BAR。



▲Ricky使用絶招折脚對付Mascross。



▲舉人、折背，這招厲害！

/鄭明輝

升級？談經驗點數之獲得



各位朋友大家好，從這一期開始，我們將要開闢一個新的專欄，這個專欄是「魔法門」(Might and Magic)所設。因爲「魔法門」可說是一個空前巨大的角色扮演冒險遊戲，它的謎語和問題極多，遊戲過程的精彩程度不下「冰城傳奇」。因此，這個專欄的設立便是提供大家一個交換心得、解除疑惑的園地。所以，希望朋友們在玩「魔法門」時若有什麼特別的發現或技巧，都能寫信到本專欄來，大家共襄盛舉，以期能早日完成精神聖地之旅。

在這一期中，我將先和各位談談如何讓初創的冒險者，能較輕易地獲得足夠的經驗點數去升級。一般來說，開始時都是先找一些小怪物練練功，但是，那將相當耗時間，因此，我在這裏提出一些秘訣，可以讓你很輕易的獲取不少額外的經驗點數。

首先，我建議你使用程式內預設的六名人物，他們的屬性都不錯。一開始先打一些怪物，賺點錢，直到找到三到五顆寶石爲止。隨後從 Sorpigal 的G處下去到Cavern 中，走到（ 1 ， 2 ）的地方，在此會有人問你願不願意接受信差服務，回答Yes ，他會給你一個Vellum Scroll，要你帶著它到Erliquin給Agar 巫師回到Sorpigal，買一個大蒜（ Garlic ）帶著。

接下來走出 Sorpigal 到野外去。朝北走到C－1的F點時，搜尋（ Search ）那裏的Deserted Merclant Wagon ，就可以得到Merchant Pass 。這個Pass 是進許多城堡時所必須的物品，可別掉了。記住！A、B、C、D、E等處千萬別去搜尋，因爲你根本打不過那些怪物。

回到Sorpigal 後，到（ 12,3 ）的地方撞撞看西邊的牆，結果會出現一道秘門，此時你只需花一顆寶石的代價，裏面的人就可以將你傳送到任一城鎮去。因爲Agar 巫師住在五號城Erliquin，因此首先選五。這時，你會被傳送到五號城的旅店外，進去，往南方撞過一扇秘門，就可以找到Agar 。他會給你五百點經驗，並要你再將Vellum Scroll 帶到Dusk 給Telgoran 。

隨後出城，往北繞到Blackridge South這個城堡，進去後一直往前走即可，提醒一點，在這裏若沒有Merchant Pass 會被趕出去。當走到城堡最裏面會有一位王問你願不願意爲他服務，回答Y，他會要你帶大蒜來給他；這時將大蒜傳到第一個人身上，再進去，即可獲得

一筆經驗。再來他會向你要Wolfsbane ，如果你曾在戰鬥後找到，這時就可以給他；如果沒有，那只好到三號城去買了。

從這裏要走回一號城可說是十分安全。你只須往南走B-2，B-3，C-3，再回到C-2的Sorpigal即可。當由（ 11 ，3）處傳送到三號城後，先去買Wolfsbane，再走進訓練所那間屋子，最裏面的角落向南撞，隨後再走到最角落處，面向南，會出現一個魔術門（ Magic Portal ），進去，就可以跳回Sorpigal的（5，13）處。

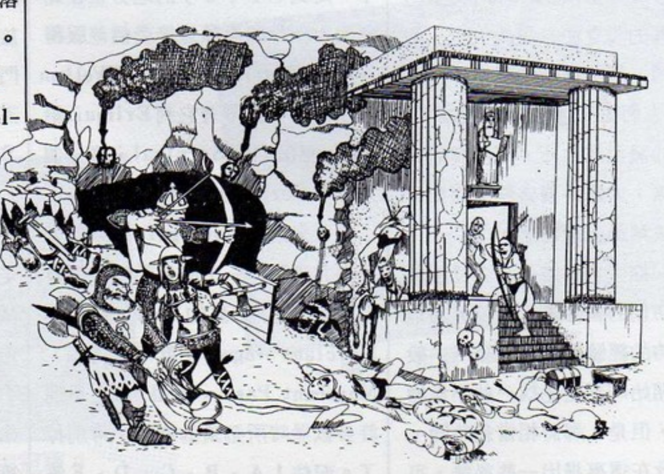
這時，再度傳到五號城去，購買一個Belladonna ，這是Blackridge South 中的王所要的第三樣物品。他所要的第四樣物品是梅杜莎的頭Head of Medusa ，這樣物品目前尚無能力取得。將這兩樣物品帶去給他之後，這裏就暫告一段落了，而你也獲得了數千點的經驗。

回去Sorpigal ，還記得要把Vellum Scroll帶到Dusk給Telgoran吧！傳到四號城去，Telgoran就在（ 8 ，0 ）的地方。找到他不但有經驗，還有一筆錢可領，可供你提升等級之用。但是從這裏要回 Sorpigal 就比較麻煩了，參考附圖，先從（ 14，0 ）處下樓梯，利用Jump的法術跳過（11，4 ）和（ 8 ，4 ）的陷阱，再往北走到（ 6 ，7 ）。這個陷阱是無法避免的，朝東跳過（ 11，7 ），走到（ 15，0 ）的地方，有一個傳送門，進去，就可以回到Sorpigal城。

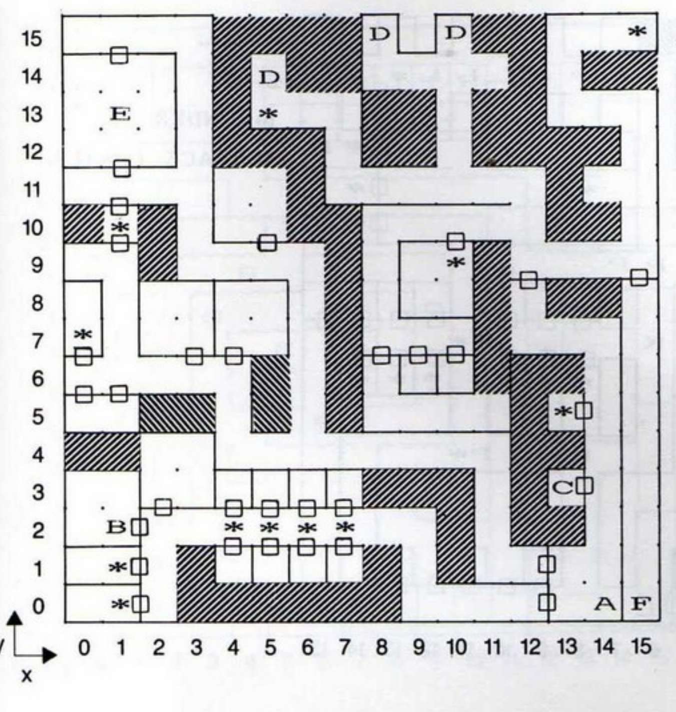
另外，做完信差的工作之後，他會告訴你到二號城和三號城去找Zam和Zom 兩兄弟。他們分別是在二號城的（ 12，2 ）以及三號城的（ 1 ，1 ），他們各會給你一個線索，只是目前還不知道這線索有什麼用，希望大家共同研究。

●附圖說明：

這次隨文共附上八張地圖，包括一、四號城的地下洞穴，以及C-1，C-2，C-3，B-1，B-2，B-3等六張進入遊戲之後所必須先遊歷的地方。圖上打＊的地方，是筆者認爲會固定出現怪物的地方，至於其他標示英文字母的地方，例如洞穴、城堡等，都會儘可能的說明，有些不明意義的訊息，則暫且不予中譯，以免失眞，但希望大家也能自己走遍每一個位置，以求了解其意義。另外，有些洞穴或訊息，一定要面對某方向才看得到，請大家留心。



Mapping Page



AREA:

C - 2

10′ UNDER

SURFACE (10，10)

NOTES:

A：往上的樓梯。

B：有人要求送信服務，是否接受(Y/N)?若是，則要你帶一個卷軸(Vellum Scroll)到Erliquin城給Agar。

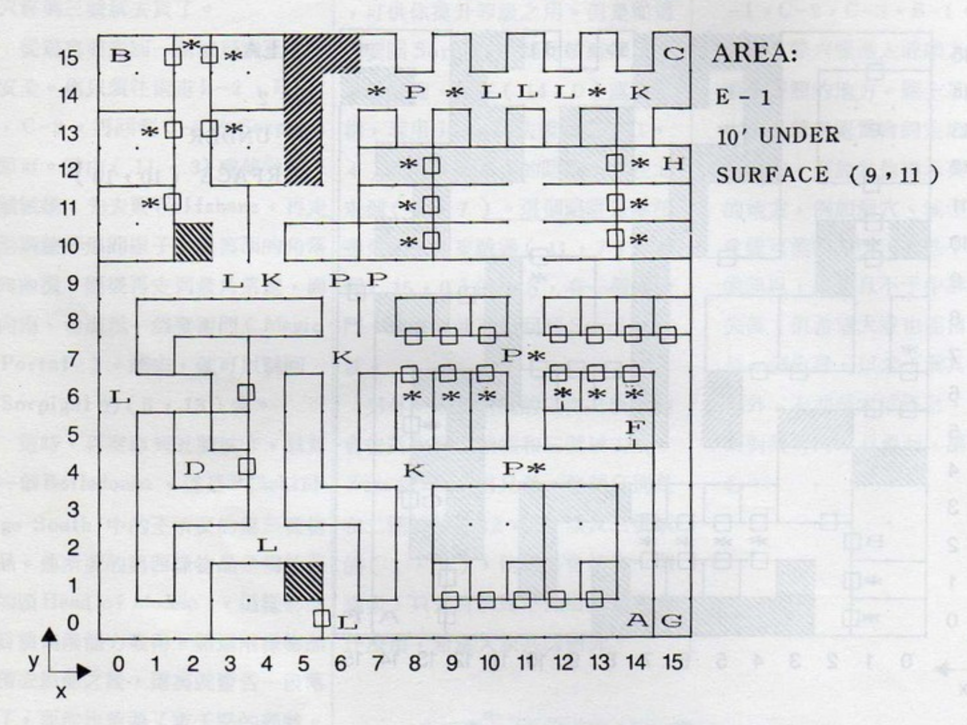
C：訊息：The jail above has many cells.

D：訊息：Don't turn around.

E：問你是否願意競技，回答Y則進行戰鬥。

F：出現一個閃著藍白微光的門，是否進入(Y/N)?

Mapping Page



AREA:

E－1

10′ UNDER

SURFACE （9，11）

NOTES:

A：往上的樓梯。

B：Okzar的神殿，要不要祈禱（Y／N）？

C：精密的七彩光柱，增加2點的準確度（Accuracy）。

D：訊息：CORAK was here！

E：在一幅舊的織綿畫前，刻著金色的訊息：YICU2ME3。

F：靈敏的火焰，增加2點的敏捷度（Agility）。

G：藍白色的門，是否進入（Y／N）？進入則傳回Sorpigal。

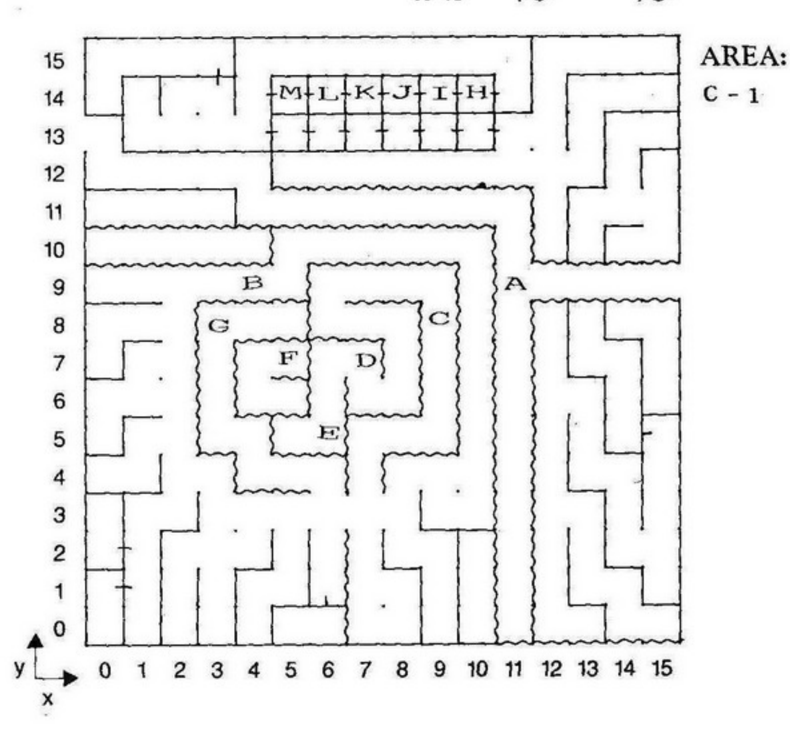
H：一個地穴通道，要不要進去？進去則通往SURFACE（12，12）下的10′UNDER。

K：鐘乳石打擊。

P：毒陷阱。

L：攻擊身體。

Mapping Page



NOTES:

A：路標：Sorpigal S，17，W，1，N，2。

B、C、D、E、G：廢棄的商人馬車，是否要搜查？YES，則被攻擊。

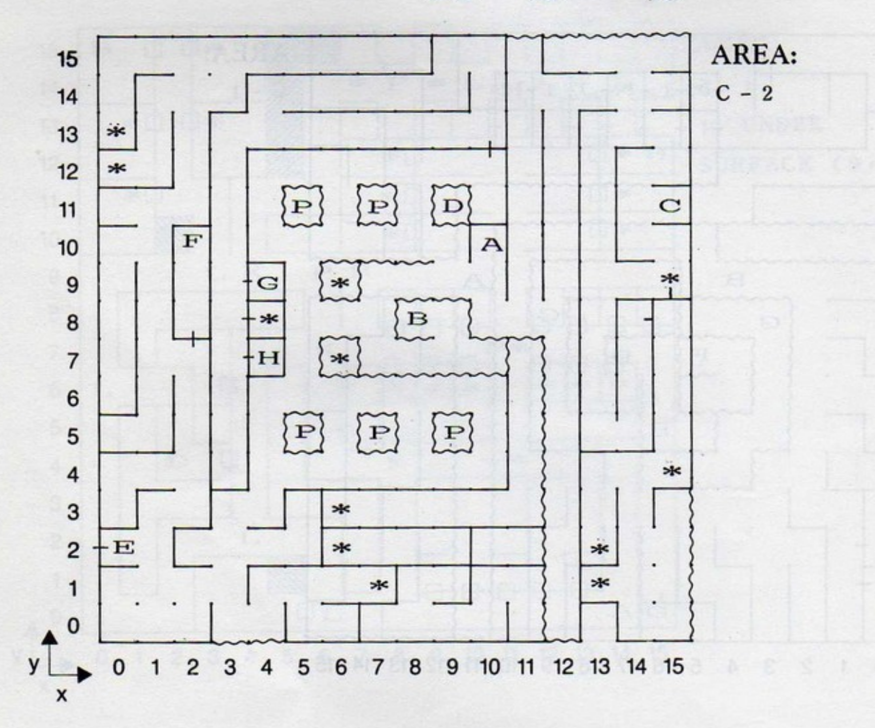
F：亦是被廢棄的商人馬車，但搜查可得Merchant Pass。

H、K、L、M：毒藥。

I：飲用後在今日內可用全部七級的法術。

J：飲用後在今日內力量可提高到50。

Mapping Page



NOTES:

A：一號城，Sorpigal。

B：跳位。

C：地穴，是否進入（Y／N）？

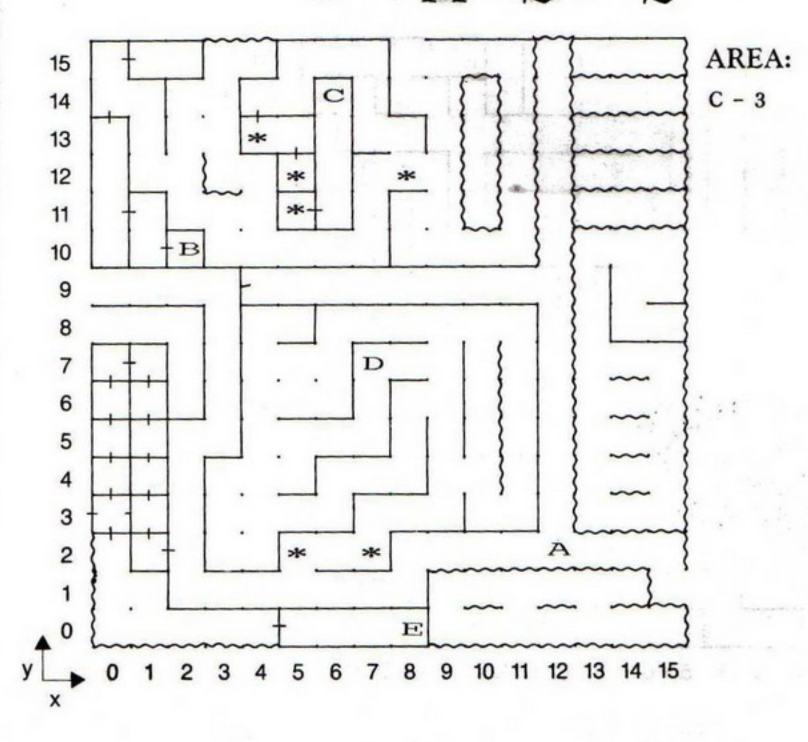
D：聆聽代表每人的顏色及物品，作好記錄以後會用到。

E：雕像擋住去路，要擊破嗎（Y／N）？

F：鐵盒子一個，可得到一些物品。

G、H：有藥。

Mapping Page



NOTES:

A：往 Sorpigal 的路標。

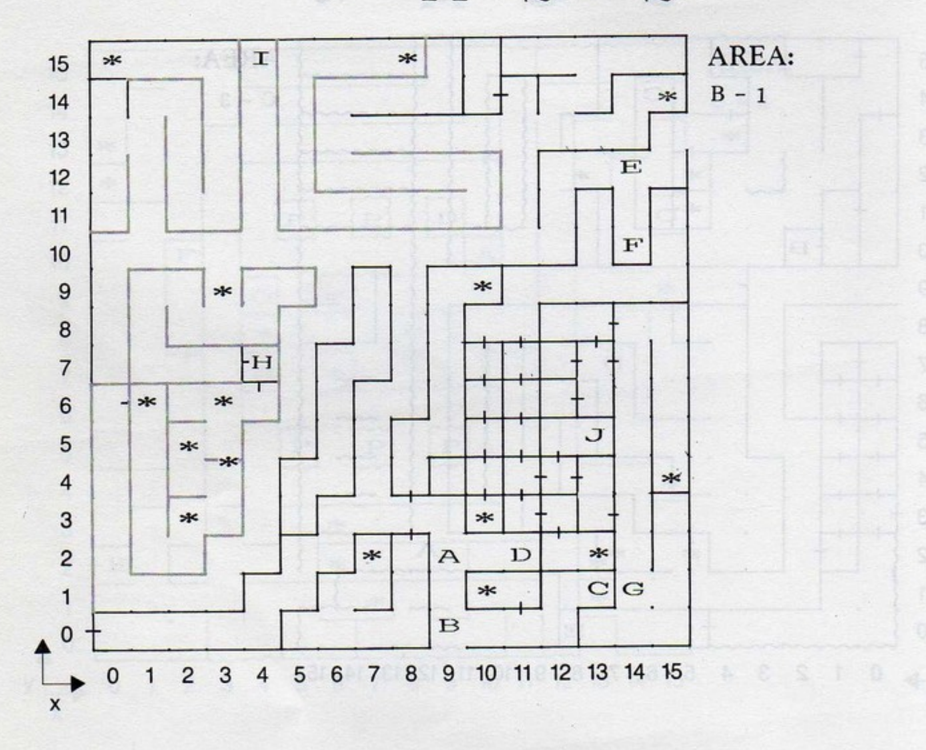
B：有位山中的隱士向你要求交換日用品，若回答Y，則背包中的物品皆變爲無用，只留下海盜圖（ Pirate Map ）。

C：被放逐的國王Kilburn說：帶著沙漠地圖（ Desert Map)去探索沙漠，並向其他的國王報告。

D：Wyvern 的巢穴，戰勝之後可得其眼。

E：一個標記：THE FIRST PART IS FEMALE。

Mapping Page



NOTES:

A：往東的路標，Blackridge S。

B：往東的路標，Erliquin。

C：五號城 Erliquin。

D：Blackridge South，城堡。

E：往南的路標，Blackridge N。

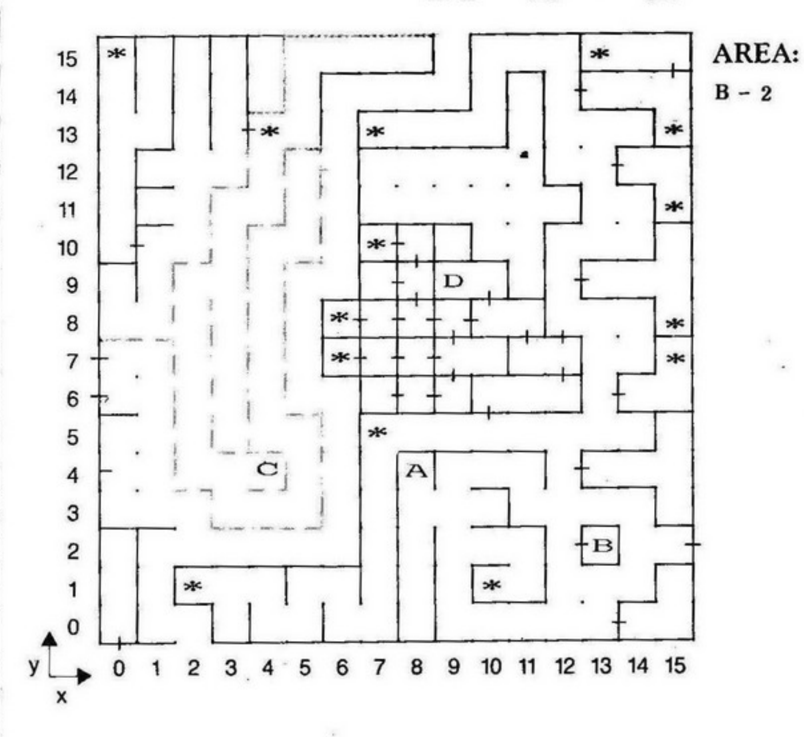
F：Blackridge North，城堡。

G：地穴。

H：銀色鑰匙（Silver key）。

I：通往另一個世界的大門。

Mapping Page



AREA:

B－2

NOTES:

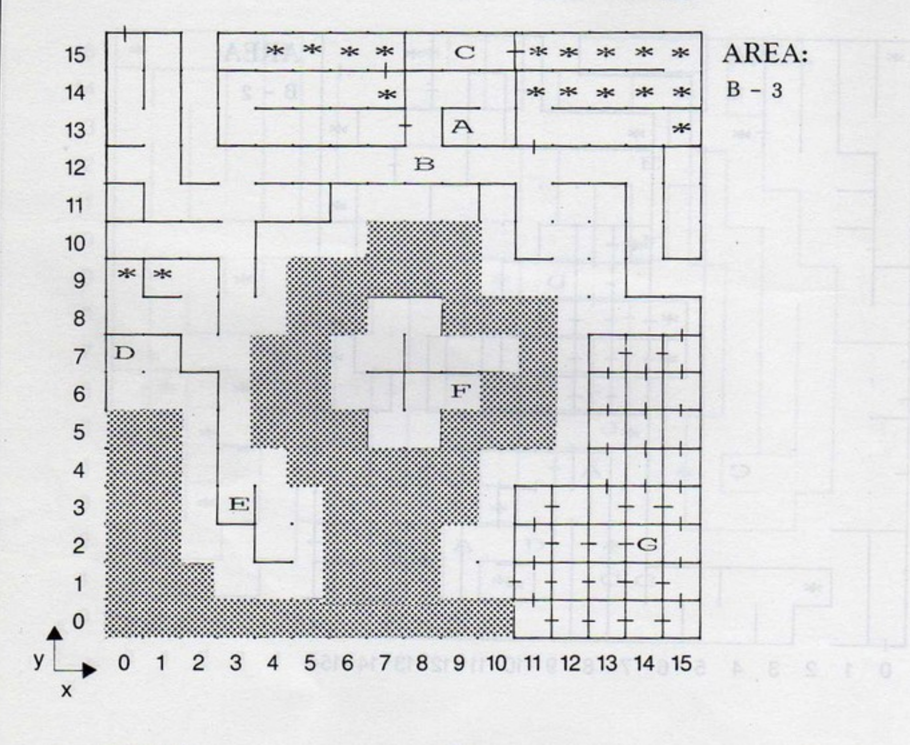
A：地穴。

B

C

D

Mapping Page



NOTES:

A：白狼（White Wolf）城堡。

B：路標：北方有白狼城堡。

C：跳到小島上。

D：地穴。

E：三號城 Portsmith 。

F

G



超級玉石陣再出發

相信各位對一些好的電腦遊戲，常常會產生修改的念頭。一方面可滿足好奇心，了解設計者如何把它設計得如此吸引人；另一方面修改過後還可延續遊戲的新鮮感，眞是一魚兩吃，回味無窮。

超級玉石陣是一個富有挑戰性、技巧性的動作遊戲，它受歡迎的程度可由其在推出半年多後，仍居美國軟體排行榜前廿名看出。如果各位讀者對其大小二十個洞穴，已經達到攻無不克的境界，而想另外創造一些新的洞穴；或者你對超級玉石陣的某些洞穴看不順眼，想做一番修改，滿足你的想像力，那麼本文將可助你完成此一「壯舉」。

●洞穴資料

超級玉石陣的洞穴資料存放在T：C，S：8（Track C, sector 8 ）至T：C，S：F 內。在T：C，S：8 有一處索引，指示十六個主洞穴，四個小洞穴的位址。請拿出一片具有Sector Edit功能的磁片，讀出T：C，S：8的內容，你便可看到如表(一)的情形。

位元＄5A、＄5B內容爲＄21、$96 ，即表示A洞穴的資料存放在電腦記憶位址＄9621之後；同理；B洞穴在＄ 9942 之後，C洞穴在＄ 976A之後。各位可以參看對照表(二)，以便在磁片中找到各洞穴的資料。表(一)中畫線的部份依序爲洞穴A、B、C、D、1、E、F、G、H、2、I、J、K、L、3、M、N、O、P、4 之電腦記憶位址的開頭，其中1、2、3、4代表四個小洞穴。由此可知A洞穴的資料在S：F

表(一)

```
00- 14 05 10 03 25 02 01 03  ....%...
08- 04 05 12 FF 01 14 0A 14  ........
10- 14 14 14 14 14 01 01 01  ........
18- 01 01 00 00 00 00 00 00  ........
20- 00 00 00 00 00 00 00 02  ........
28- 07 00 00 16 28 07 02 07  ....(...
30- 00 00 0C 14 01 02 00 05  ........
38- 06 03 03 10 02 00 02 0A  ........
40- 03 03 14 03 08 02 0C 03  ........
48- 25 01 02 02 08 08 0A 03  %.......
50- 03 04 00 07 08 0C C8 03  ........
58- FF 01 21 96 42 99 6A 97  .!.B.j.
60- D8 9A 16 9C 33 98 B8 97  X...3.8.
68- 3B 96 F4 93 53 9C 01 9A  ;.t.S...
70- BD 99 7B 9B C6 9B BF 9C  =.{.F.?.
78- 89 9A 14 97 2E 98 CA 98  ......J.
80- 0D 9D 18 14 3E 1C 48 74  ....>.Ht
88- 14 74 74 74 74 74 2A 1C  .ttttt*.
90- 3E 1C 2A 48 74 02 74 74  >.*Ht.tt
98- 74 74 74 30 2E 1C 74 32  ttt0..t2
A0- 2A 14 44 1C 36 74 74 74  *.D.6ttt
A8- 74 74 74 74 74 74 74 3A  ttttttt:
B0- 40 30 74 32 2A 14 44 1C  @0t2*.D.
B8- 36 38 74 74 74 74 96 AA  68tttt.*
C0- 90 9D 00 00 00 00 00 00  ........
C8- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
D0- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
D8- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
E0- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
E8- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
F0- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
F8- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........

TRACK $0C  SECTOR $08   DOS 3.3
```

表(二)

位　　址	Track C.
$9600-$96FF	S=F
$9700-$97FF	S=E
$9800-$98FF	S=D
$9900-$99FF	S=C
$9A00-$9AFF	S=B
$9B00-$9BFF	S=A
$9C00-$9CFF	S=9
$9D00-$9DFF	S=8

，位元＄21之後開始，而在S：B，位元＄D８之後可找到D洞穴。所以你若想一開始便玩D洞穴，只要在索引中將位元＄5A、＄5B 改成＄D8、＄9A即可；當然你也可以改成 $16 、$9C，那麼就可以直接進入第一個小洞穴了。

● 人物代碼

表㈢所載為各種物品的代碼，現列舉部分說明如下：

＄05　：中空的方格，其功能與磚牆相似。

$08-$0B ：不同代碼使火怪在遊戲一開始的前進方向便有所不同，參考圖㈠。

$2A、$2B ：當牆的兩邊空白時，牆便延展擴充。

$30-$37 ：同火怪，參考圖㈡。

$3E　：形體似變形蟲，但不分裂成長。

代碼	人、物	代碼	人、物
$00	空格	$10-$13	圓石
$01	泥土	$14-$17	鑽石(I)
$02	磚牆	$20-$24	鑽石(II)
$03	魔法牆	$25-$28	推石怪
$04	逃生門	$2A-$2B	延展牆
$05	方框	$30-$37	蝴蝶
$07	鈦牆	$3A	變形蟲
$08-$0B	火怪	$3E	濾石蟲

表㈢

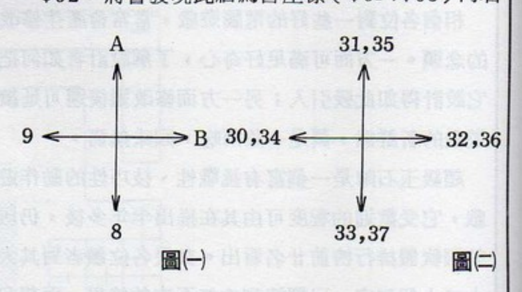
● 撰寫資料程式

超級玉石陣的洞穴資料處理，有其獨到的方法，可以說是一種簡易的繪圖語言。茲將各種指令格式列於表㈣，為使說明方便，以D表人物代碼，X表X座標，Y表Y座標，N表畫線方向，L表長度，J表間隔，T表時距。

由於光看圖表仍無法十分明瞭，故舉幾個例子加以說明這些繪圖語言的功用：（各種格式皆須使用十六進制）

㈠ 00,02,05,0F,00,0A

此為自座標（ $0F,$05 ）向上方畫一道長為 $0A（＝10）之磚牆（ $02）。若把N值由 $00改成 $02，將會發現此牆為自座標（ $0F,$05）向右



圖㈠　圖㈡

指令	用法	格式	字數
$00	畫線	00,D,Y,X,N,L	6
$01	方格	01,D,Y,X, Ly,Lx	6
$02	方塊	02,D,Y,X,Ly,Lx,D	7
$03	點	03,D,Y,X	4
$04	點陣	04.D.Y,X,Ly,Lx,Jy,Jx	8
$05	未用		
$06	位距	06,D,D,L	4
$07	延時	07,T	2
$FF	結束	FF	1

表㈣

上方伸展10格。（N值參考圖㈢）

㈡ 01，3A，03，05，06，04

畫方格時，坐標點必須是方格的左上角。本例是自（ $05,$03 ）畫一垂直長度為 $06，水平長度為 $04的變形蟲（ $3A）方格。

㈢ 02，10，0C，18，06，05，14

以（ $18,$0C) 為左上角的頂點，畫一長 $06，寬 $05的圓石（ $10 ）方格，且其內部充滿鑽石

（ $14 ）。本例中 Ly:$06，Lx: 05正是垂直長度 $06，水平長度爲 $05。

㈣03，25，13，02

在（ $02,$13）將出現一隻推石怪（ $25）。

㈤04，07，08，02，04，06，02，01

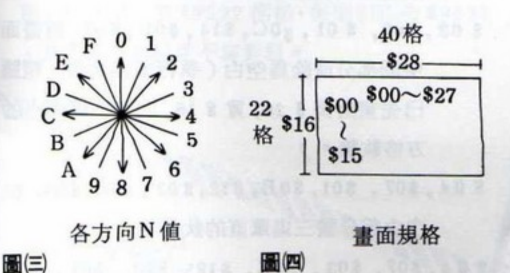
自（ $02,$08 ）爲起點，畫一水平 $06點，垂直 $04點的矩陣，且水平方向每點距離 $01，垂直方向每點距離 $02。若各位仍不甚了解，可參考稍後的程式示範。

㈥06，30，20，28

位距是指水平距離，本例爲螢幕中若有蝴蝶（$30），則在其後畫一顆鑽石（ $20），距離 $28格。因 $28格剛好是洞穴的水平長度，所以你可發現鑽石出現在蝴蝶的正下方。

㈦07，FF

本指令是用來控制圓石、鑽石在經過濾石蟲所須停留的時距，T可爲 $00-$FF ，以 $FF 停留的時距最長。



各方向N值

圖㈢

畫面規格

圖㈣

●輸入格式

表㈤中，由位元 $22至 $73爲洞穴A的資料。其中的 $14，$14 分別表示每一顆鑽石的分數及達到要求後每一顆的分數。接下來A0，98，90，80，70爲難度一到五級所限定的時間。0B，0D，0E，12，13 爲一到五級各自所要求的鑽石數目。0C

```
00- 30 3C 36 74 24 2E 24 3A  0<6t$.$:
08- 24 14 2A 38 4A 74 74 30  $.*8Jtt0
10- 36 74 32 36 1C 38 38 74  6t26.88t
18- 16 3C 3A 3A 30 2E 48 74  .<::0.Ht
20- DD 01 14 14 A0 98 90 80  ]... ...
28- 70 0B 0D 0E 12 13 0C 0D  p.......
30- 0A 0E 0B 50 08 00 00 10  ...P....
38- 14 00 00 01 00 01 01 02  ........
40- 26 01 00 13 01 02 26 00  &.....&.
48- 03 12 01 04 24 00 01 11  ....$...
50- 01 04 26 00 09 13 01 04  ..&.....
58- 0B 00 10 02 25 08 02 03  ....%...
60- 25 13 1D 03 2A 12 25 03  %...*.%.
68- 2A 02 26 03 14 03 24 03  *.&...$.
70- 04 01 26 FF DD 02 0F 05  ..&]...
78- C8 B4 A0 8C 78 10 10 10  H4 .x...
80- 12 12 00 00 00 00 00 00  ........
88- 00 00 00 00 00 00 00 02  ........
90- 00 01 0C 14 0E 00 04 07  ........
98- 01 0B 12 03 01 06 04 07  ........
A0- 03 0E 12 03 01 06 01 00  ........
A8- 01 1B 14 0C 02 14 04 1F  ........
B0- 04 04 14 00 3A 06 07 08  ....:...
B8- 0A 06 3A 03 01 03 25 13  ..:...%.
C0- 0B 03 04 03 1A 00 09 03  ........
C8- 19 08 0D 00 33 03 1B 08  ....3...
D0- 0C FF DD 03 08 0F B0 A0  .]...0
D8- 90 88 80 30 35 3A 40 45  ...05:@E
E0- 45 44 50 55 60 00 26 20  EDPU`.&
E8- 03 00 10 2A 08 04 28 04  ...*..(.
F0- 0B 04 04 07 09 06 08 30  .......0
F8- 03 06 2A 14 01 01 02 00  ..*.....

TRACK $0C  SECTOR $0F   CUSTOM
```

表㈤

，0D，0A，0E，0B 爲一到五級的數值。50，08，00，00 是密度值，與後面 10，14，00，00 之人物值是相對應的，這與洞穴底圖有關：

在電腦開始根據指令作圖之前，會先畫出長 $28；寬 $16且內部充滿泥土的方格鐵牆，然後再依人物值與密度值任意在方格鐵牆內畫出人物，再以亂數值加以控制。這便是爲何隨著等級的增加，洞穴A中的鑽石和圓石位置會不同的原因。

隨後便是一連串的指令格式，各位可參考前面的指令，了解各洞穴的造法。最後必須以 $FF作結束。否則後果難卜。表㈤、㈥是修改重寫過的洞穴資料，其中提示了一些技巧，各位可先把原

版資料複製一份，再行修改原版的資料。表(五)(六)共有四個新洞穴，A 洞在 $9621，B 洞在 $ 9675，C 洞在 $96D3，D 洞在 $9709，所以索引必須跟著修改才行，見表(七)。

```
00- 00 16 28 03 04 04 0C FF  ..(.....
08- DD 04 06 05 BB B0 AA A0  ]...;0*
10- 90 32 37 3C 40 45 00 00  .27<@E..
18- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
20- 00 00 00 02 00 01 01 14  ........
28- 26 00 01 05 02 02 12 23  &......#
30- 01 07 05 05 0C 1D 01 03  ........
38- 07 07 08 19 01 02 09 09  ........
40- 04 15 00 04 01 26 08 13  .....&..
48- 00 10 0A 21 04 04 00 09  ...!....
50- 01 01 04 0C 00 0B 14 25  .......%
58- 0C 0C 00 3A 0B 0E 04 0B  ...:....
60- 06 3A 08 50 06 3A 32 A0  .:.P.:2
68- 03 25 0A 23 00 00 09 13  .%.#....
70- 04 02 FF DD 05 13 04 FF  ..]...
TRACK $0C  SECTOR $0E   CUSTOM
```

表(六)

```
00- 14 05 10 03 25 02 01 03  ....%...
08- 04 05 12 FF 01 14 0A 14  .......
10- 14 14 14 14 14 01 01 01  ........
18- 01 01 00 00 00 00 00 00  ........
20- 00 00 00 00 00 00 00 02  ........
28- 07 00 00 16 28 07 02 07  ....(...
30- 00 00 0C 14 01 02 00 05  ........
38- 06 03 03 10 02 00 02 0A  ........
40- 03 03 14 03 08 02 0C 03  ........
48- 25 01 02 02 08 08 0A 03  %.......
50- 03 04 00 07 08 0C 08 03  ........
58- FF 01 21 96 75 96 D3 96  .!.u.S.
60- 09 97 16 9C 74 97 B8 97  ....t.8.
68- BB 96 F4 98 53 9C 33 9B  ;.t.S.3.
70- BD 99 7B 9B C6 9B BF 9C  =.{.F.?.
78- 89 9A 14 97 2E 98 CA 98  ......J.
80- 0D 9D 18 14 3E 1C 48 74  ....>.Ht
88- 14 74 74 74 74 74 2A 1C  .ttttt*.
90- 3E 1C 2A 48 74 02 74 74  >.*Ht.tt
98- 74 74 74 30 2E 1C 74 32  ttt0..t2
A0- 2A 14 44 1C 36 74 74 74  *.D.6ttt
A8- 74 74 74 74 74 74 74 3A  ttttttt:
B0- 40 30 74 32 2A 14 44 1C  @0t2*.D.
B8- 36 38 74 74 74 74 96 AA  68tttt.*
C0- 9D 9D 00 00 00 00 00 00  ........
C8- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
D0- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
D8- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
E0- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
E8- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
F0- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
F8- 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
TRACK $0C  SECTOR $08   CUSTOM
```

表(七)

●程式示範

本段是前面各分段的綜合說明，希望能幫助各位讀者加强概念。現在以 B 洞穴爲例子，請對照表(五)，並實際操作電腦，那麼新版的超級玉石陣將出現在你的手中。

$DD, $02：這是用來標示洞穴開頭之用，無其他作用。

$0F, $05：達成任務前，每顆鑽石十五分，完成後每顆五分。

$C8, $B4, $A0, $8C, $78：各等級所限定的時間。

$10, $10, $10, $12, $12：各等級須取得的鑽石數目，分別爲 16,16,16,18,18 顆鑽石（因遊戲中以十進位表示）。

$00, $00, $00, $00, $00：亂數值。

$00, $00, $00, $00：密度值。

$00, $00, $00, $00：人物代碼，因本洞穴不需要電腦任意在方格鈦牆內畫出人或物品，故以上四項皆爲零。

$02, $00, $01, $0C, $14, $0E, $00：將畫面中間部分清除爲空白（執行本程式前，電腦已先畫出長 $28，寬 $16，內部充滿泥土的方格鈦牆。）

$04, $07, $01, $0B, $12, $03, $01, $06：在空白部分畫三道筆直的鈦牆。

$04, $07, $03, $0E, $12, $03, $01, $06：在空白部分另畫三道筆直的鈦牆。

$01, $00, $01, $1B, $14, $0C：於洞穴右方畫一空白方框。

$DD, $02：這是用來標示洞穴開頭之用，無其他作用。

$0F, $05：達成任務前，每顆鑽石十五分，完成後每顆五分。

$02, $14, $04, $1F, $04, $04, $14: 畫一塊4×4的鑽石方塊。

$00, $3A, $06, $07, $08, $0A：在洞穴左方畫一行長度爲$0A的變形蟲。

$06, $3A, $03, $01：在變形蟲右側畫一道磚牆。

$03, $25, $43, $0B：在($0B, $13)出現一隻推石怪。

$03, $04, $03, $1A：在($1A, $03)出現一扇逃生門。

$00, $09, $03, $19, $08, $0D：在中間空白部分畫一行火怪。

$00, $33, $03, $1B, $08, $0C：在右方畫一行蝴蝶。

●後記

⑴在撰寫資料程式的例(六)中，若洞穴中無蝴蝶，則不能出現鑽石。

⑵索引所指向的位址，必須是洞穴資料的前一位元組，如A洞穴從 $9622 開始，但索引指向 $9621，意即第一個位址不寫資料。

⑶在B洞穴時，火怪從身旁經過，你必須朝反方向衝向火怪身旁，錯身而過，方可保住一命。

⑷C洞穴中，你若已經損失了一隻以上的推石怪，那麼就要注意不可按搖桿的⓪號鈕，以免提早結束遊戲。

⑸提供給至今仍未進入F,G,H 洞穴的讀者一個訊息：在原版本的E洞穴中，你必須在一開始往上衝，然後沿著濾石蟲走，保證萬無一失——All Pass！

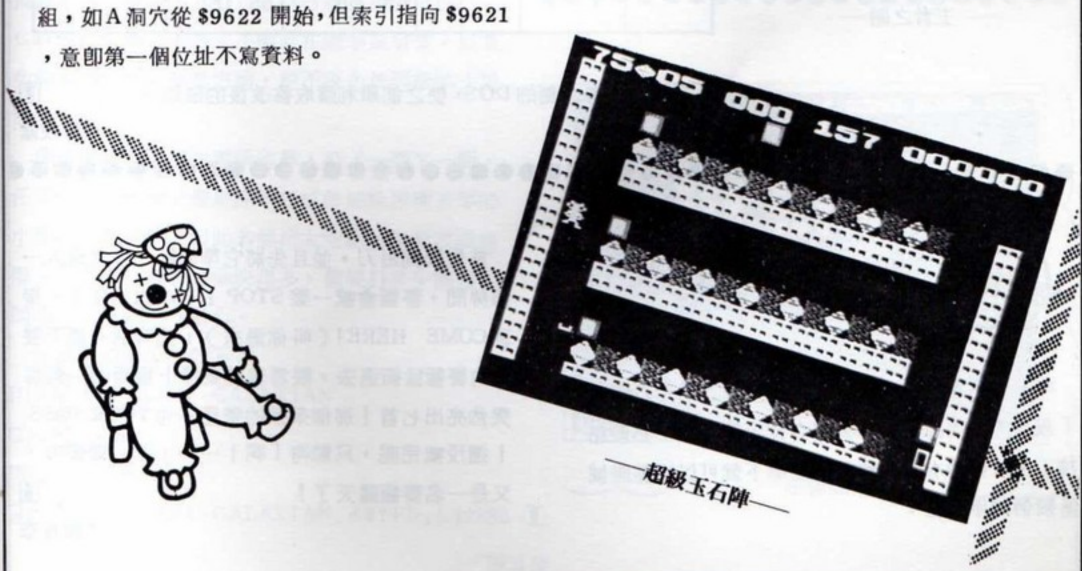
⑹在你修改原版內容之前，可先把T：C，S：8至T：C，S：F 的資料複製到T：F 的相對各磁區，因Track F是空白磁軌。

⑺你可先畫一張長四十格，寬廿二格的方格紙，以鉛筆在上面畫出一個大概的洞穴結構，再寫入磁片。

⑻T：D，S：F 存放著記錄表，各位可作自我修改。

⑼GOOD-LUCK！

/薛榮仁



——超級玉石陣——



王者之劍修改數技

王者之劍（Conan），這個包含七關的大遊戲裏，柯南必須歷經重重考驗，才能達成任務，殺死Volta。為此，筆者特別研究修改之法，以助玩者一臂之力。首先進入NIBBLES AWAY C版的Sector Editor，再將Checksum 設為Off，便可著手修改程式。



——王者之劍——

TRACK	SECTOR	BYTE	原　　值	修改值	說　明
0	3	42	38	18	修改DOS※
5	9	E4～E6	CE 4B 03	EA EA EA	人數不減
5	B	3D～3F	CE 4E 03	EA EA EA	迴旋鏢不減
5	B	CF～D1	EE 4E 03	EA EA EA	
5	1	11～16	2C 10 C0 2C 50 C0	A9 00 8D 4C 03 EA	按CTRL-M則自動進入下一關。
5	E	23～2D	A2 00 BD 57 03 DD 46 03 90 08 D0	A9 4E 8D 29 1A 2C 10 C0 4C 35 1E	

※修改王者之劍的DOS，使之能順利讀取修改後的磁區。

／何政修

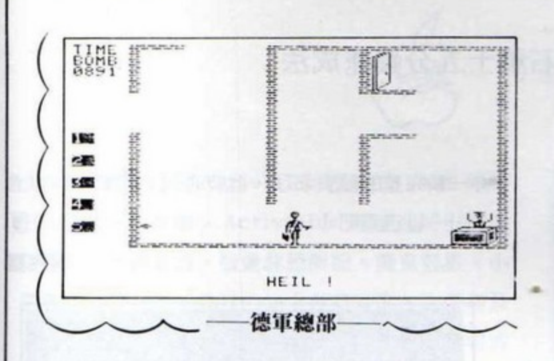


德軍總部Ⅱ必殺秘技

玩「德軍總部Ⅱ」時最令人興奮的，莫過於享受「殺人」的快感。現在就為各位示範一項「必殺秘技」，只要擁有此項秘技，三兩下就可以把整座城堡殺個片甲不留。

首先找到短刀，並且先將它準備好。每次進入一個房間，警衛會喊一聲 STOP！（叫你站住），接著COME HERE!（叫你過來）；此時你一語不發地向警衛猛衝過去，眼看著就要撞上警衛的一刹那突然亮出匕首！那個呆呆的警衛一句YOUR PASS！還沒喊完呢，只聽得「啊！……」的一聲慘叫，又是一名警衛歸天了！

／陳良彥



——德軍總部——



德軍總部Ⅱ滅絕大法

當你玩「德軍總部Ⅱ」的段數越來越高時，每個房間中的警衛也隨之增加，人一多，上篇所述的那一招必殺秘技就比較難以施展。現在筆者再示範一招滅絕大法，可以殺人於無形，而且屍骨無存！唯一的缺點：殺得太容易了，一點都不刺激！

首先選一個上下相通的門口，把一名警衛逼到門旁，跟你並排。然後立刻往上（下）衝到另一個房間，向旁邊跨一步，再走回原來的房間，佔住原先那個警衛的位置，於是那個警衛就無影無踪地消失了。

只要各位玩家善用此法，就可以輕而易舉地消滅所有的警衛（坐在桌子後面的除外），對於人多的房間尤其好用呢！

／陳良彥



無限供應的太空船

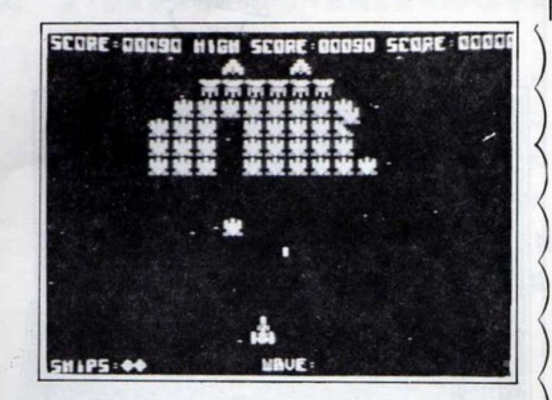
「小蜜蜂」這個曾在電玩界大放異彩的電動遊戲，在幾年前著實風光了好一陣子，簡直無人不知，無人不曉，自然也被改成Apple版的電腦遊戲。而以各種面目跟我們見面的小蜜蜂類型的電腦遊戲，爲數不下十幾個，其中以Atari所出版的Atari-Galaxian 爲佼佼者。不論是在圖形或音效，以及生動刺激的感官享受方面，絕不遜色於同級的大型電玩。

像這類純動作型的電腦遊戲，打了一關又一關，任憑你武功蓋世，還是經不起成群結隊俯衝攻擊的小蜜蜂輕輕一擊。因此若能把太空船的數量改成無限，玩起來就會輕鬆愉快得多，想要打多少關都沒問題——只要你有耐心。

本遊戲的修改法如下：

(1)BLOAD ATARI-GALAXIAN
(2)CALL-151
(3)1751：A9 02
(4)BSAVE ATARI-GALAXIAN, A$7FD, L$7880

／陳良彥



——小蜜蜂——



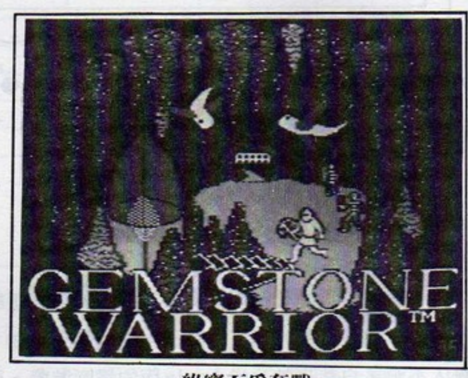
綠寶石勇士五分鐘速成法

不健忘的玩家們應該還記得在「精訊電腦」第一期中，曾經介紹過「綠寶石爭奪戰」的地圖和修改法吧！雖然有這兩項攻掠利器，但要想順利地完成任務，而且不浪費時間，並不是件很容易的事。所以筆者提供一個方法給各位玩家，讓諸位能早日嚐到勝利的滋味。

首先開始一個新遊戲，離開魔鏡後，立刻將遊戲貯存起來；再將具有 Sector Editor 功能的工具程式載入，讀出「綠寶石爭奪戰」磁片的Track $12，Sector $0E 的資料。將第27到2B位元的數值更改爲C1，C2，C3，C4及C5，不需依序排列，但不可重覆。修改完畢後，再將資料重新寫回磁片。

然後再開機繼續未完的遊戲，在畫面的右側就會有一顆完整的綠寶石了，此時再回到魔鏡中，就會………自己看吧！

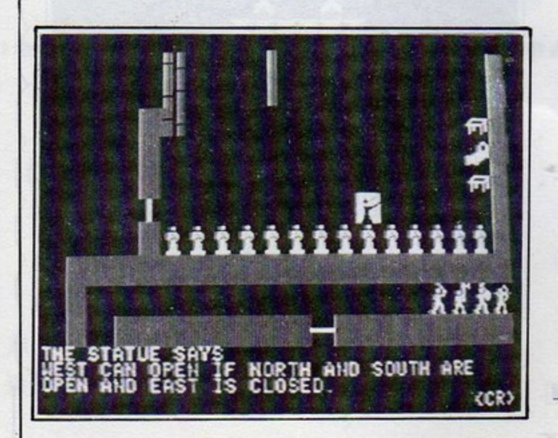
/曹兆璽



——綠寶石爭奪戰——



巫師神冠的小寶庫



——巫師神冠——

在「巫師神冠」中，有一處位於城外 INN 往南三十步，再往西六步的地方，在那兒會遇到一群白兔。別以爲牠們是溫馴可愛的，其實却是十分厲害的狠角色（至少要能打敗老練冒險者而能不受傷者才能戰勝）。在打敗牠們之後，用Ⓢ指令離開營帳，即會再度進入紮營狀態，再按Ⓥ鍵，就可以搜到非常多的魔法物品。

/洪景鐘
/王孝弘



再生英雄

英雄(Hero)是Activision 公司於1982年所出版的動作型遊戲。Activision 這家公司出過不少著名的電腦遊戲，像叢林歷險記、魔鬼剋星、小電腦人等等，以至最近的向上帝借時間、入侵者及末日文件，簡直多得不勝枚舉。英雄雖然是比較古老的產品，但是卻不失其可玩性。它的修改法如下：

(1)BLOAD HERO

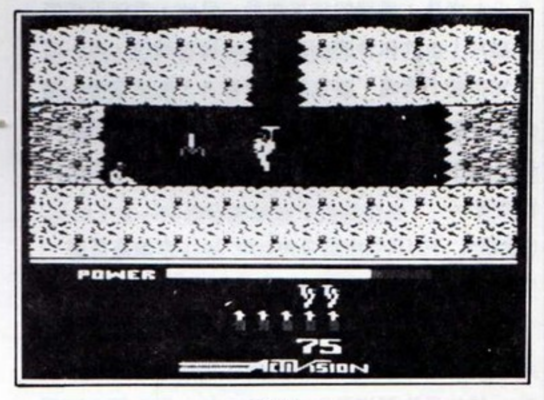
(2)CALL-151

(3)6387:EA EA

(4)BSAVE HERO, A$14FD,L$5C03

如此一來你的英雄就可不斷再生了。

／陳良彥



——英雄——



鷹式戰鬪機——極速的F－15戰鬥機

在鷹式戰鬥機中極速的F-15 戰鬥機最令人頭痛的問題不外是沒有油料。因爲沒有了油，不管您的武器還有多少或是您的飛行技術有多棒，恐也無用武之地。然而當您在油料將盡時（在此是指離基地還甚遠），升高到你判斷能安全滑落回基地的高度，若是運氣好的話，會依您的技巧回到基地。但是這個方法既慢又不保險，也許會在您費了很長的時間之後，一頭墜落在地面或海中，這不是很不值得嗎？現在筆者有個既快又安全的方法提供給各位讀者：

當你油料殆盡時，連續不斷按Ⓐ鍵啓動後燃器，這個方法不但可使您的F-15不會墜落，而且速度還會不斷增快，甚至達到極速。當然如果您間隔一會兒不去按它的話，速度就會下降，一直不按的話，您的F-15可能就要報銷了。不過您再繼續按的話，速度就會再度回升了，這時您就可返回基地或是再去攻擊敵人。

不過筆者建議您，如果旁邊沒有幫手或是您的反應不是很快的話，最好還是回家（基地）。因爲這時您一手拿著搖桿，一手又要按Ⓐ鍵，一定會手忙脚亂，倘若遇到了敵機或SAM飛彈的話，您能保證逃過此刼嗎？所以，還是回家再捲土重來吧！

／許慶益



——鷹式戰鬪機——

IBM 星際航艦的超級速度

玩「星際航艦」的確是人生的一大享受，但是當多少「歲月」累積的成果毀於一旦時，眞恨不得撕掉磁片！也許你曾想到過要時時複製備份，但一直聽冗長的「嘎嘎」讀寫聲，眞會令人既煩又擔心磁片的壽命。現在筆者發展出一個方法來解決這些問題，但你必須照每一步驟行事，否則一切後果皆自行負責。

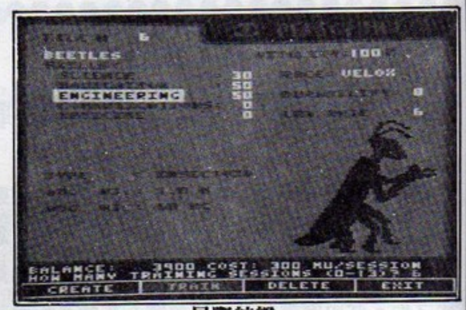
(1)以 PC TOOLS 中的 System Info來檢查電腦，先看總記憶容量是否爲 640 K，再看看磁碟機的標示字母是否包含了C和D。如果記憶容量不足此數者，儘快去買RAM卡插上去——湊到 640 K，其結果除了拷貝程式快速之外，更有如虎添翼的快感。

又若磁碟機標示字母只有A、B兩者，請參閱你現有的電腦手册，或是請敎他人，將電腦中的開關調成三部或四部磁碟機（電源必先關掉），也許這會花掉你一些時間，但比起你所省的磁片錢、寶貴的時間，實在是微不足道。

(2)放入STAR A的備份磁片，按ERASE *.TXT，然後將RAMDISK.COM、OM2 COM、COMMAND.COM、FORMAT.COM等全部拷貝到STAR A的備份磁片上（註RAMDISK 2.00經FORMAT 後實有344 K的虛擬記憶容量，而QM2 則能創造出368 K最大容量。）

(3)在A＞之後按COPY CON:STAR.BAT，鍵入下列程式：

①RAMDISK C：
②FORMAT C：
③COMMAND
④C：
⑤COPY A：STAR *.COM
⑥COPY A：COMMAND.COM
⑦PAUSE（把星際航艦B片放入A磁碟機中）
⑧STARFLT
⑨PAUSE（把星際航艦A片放入A磁碟機中）
⑩A：
⑪COPY C：STAR *.*
⑫PAUSE（把星際航艦B片放入B磁碟機中）
⑬PAUSE（把B片的備份磁片放入A磁碟機中
⑭B：*.*
⑮REM * STAR-SHIP LANDED SAFELY ON YOUR RAMDISK *
⑯REM * TURN OFF POWER(OR REPLAY IT)WILL BE NO DANGER *
⑰REM *(C)1987 D.MASTER ON THE PUB *



——星際航艦——

這個程式是使貯存遊戲進度的步驟變成在RAM 中執行，無形中減少磁碟機的損耗及時間的浪費。

(4)在A＞之後按COPY CON: STAR1.BAT，鍵入下列程式：

①QM2（進入程式後選10，C磁碟機，0，0即可）。

②FORMAT C：

③COMMAND

④C：

⑤COPY B：＊．＊(把B片放入B磁碟機)

⑥PAUSE（把A片放入B磁碟機中）

⑦B：

⑧PAUSE（把COMMAND.COM 磁片放入A磁碟機中，切記必須與A片上之COMMAND相同）

⑨STARFLT

⑩A：

⑪PAUSE（把B片放入A磁碟機中）

⑫COPY C：＊．＊

⑬PAUSE（把A片的備份磁片放入A磁碟機中)

⑭COPY B：STAR ＊.COM

⑮REM ＊ TURBO STAR-SHIP SMOOTHLY LANDED ON RAMDISK ＊

⑯REM ＊ TAKE A REST(OR FIGHT IN SPACE)WILL BE ALRIGHT ＊

⑰REM ＊ (C) 1987 D. MASTER IN FRONT OF THE STOVE

⑱CTRL＋Z

這個程式的確能使你在遊戲中感受到速度的飛馳，但由於主記憶僅有214 K是安全的，所以建議您在到了某一階段時趕緊存下遊戲進度。

此後你可以任選STAR.BAT或STAR 1.BAT來進行遊戲，你也可以用EDLIN程式修改一些換置磁片程序或篡改名字之類的「好事」。總而言之，希望您能玩得愉快，早日爲「人類」解開宇宙的奧秘。

／徐國振



名震天下的鐵頭神功

「肉搏大賽」可以說是一個純動作型態的遊戲。雖不像「星際航艦」那樣的複雜，但它逗趣的畫面，生動的音效，的確是少見的。

然而，有很多玩家往往遊戲進行到了一半，便感到困難重重，因爲對手實在太强了。在此，告訴各位玩家一個方法，使你能順利的過五關斬六將。

(1)開始時，先站著不動，並且擺好姿勢，等到你的對手逼近你時，就把他抓住，並使用鐵頭功（按5鍵及T鍵。）

(2)如果你成功地把對手撞得暈頭轉向時，不要站在原地不動，繼續使用鐵頭功撞他。

——肉搏大賽——

不斷重複上面兩個動作後，你那位可憐對手的生命力便會節節下降。最後，你再把他舉起、摔下，

然後迅速壓住他，他便完啦！

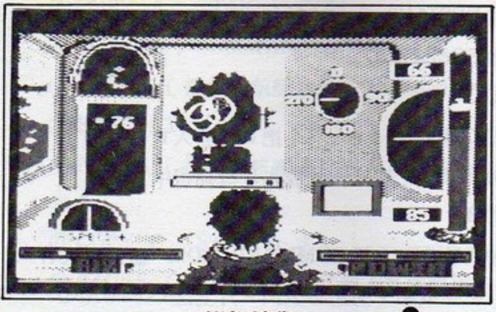
最後提醒各位，如果你的電腦的速度可以達到8 MHz的話，我勸你最好利用一下。因爲，你的動作可以快了很多，而且聲音會很好玩。

／許士爲

IBM 潛艇任務小改良

自從精訊資訊公司推出「潛艇任務」後，至今仍無人發表其完成任務的心得，可能玩家大多「貪生怕死」，故不敢冒然嘗試，以免折了「小姐」又賠「士」。現在筆者寫出一段小程式，爲求解除諸位怕死的心理，以期早日打敗好戰爵士，救回人質。

①COPY CON:MISSION.BAT（可放在原版磁片中）。
②RAMDISK C:
③FORMAT C:
④C:
⑤DISKCOPY A: C:（或者COPY A:*.*；自行將DISKCOPY檔拷貝至C磁碟機）。



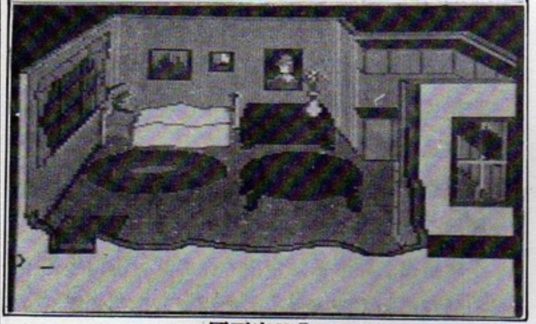
——潛艇任務——

⑥PAUSE（把DOS放入A磁碟機，潛艇任務於B磁碟機內，以防止“Illegal copy”出現）。
⑦REM *ENJOY LIFE,ENJOY MINE?*
⑧REM *1987 D MASER LYING ON THE GROUND。

註：⑥中只放主程式磁片於A磁碟機中也可以，只要記得貼上防寫貼紙，好戰爵士能奈你何？放手一搏吧！

／徐國振

IBM 國王密使無聲效果



——國王密使II——

自從「國王密使」系列問世以來，令所有文字遊戲頓時黯然失色，那立體的背景，生動的卡通人物及曲折的情節，令人不得不由衷欽佩。在這裏筆者想出一個小程式，能使諸位享受到無聲、靜悄悄的畫面切換效果，也能寶貝你那嬌貴的磁碟機呢！

COPY CON:SILENT.BAT（將備份磁片插入A磁碟機內啓動）。
RAMDISK C:
FORMAT C:
C:
COPY A:*.*

SIERRA（此時A磁碟機內必須放入原版的國王密使磁片）
CTRL＋Z
注意：隨時存下你的進度，因爲這個神奇的程式僅限用於山上的房子而無法下山，這點請特別小心。又，這程式的好處是當你百思而無進展時，可藉此娛樂一番。

／徐國振



——一躍四進階

話說健四郎在一路殺敵、傷痕纍纍的情況下，覺得前途茫茫，又不得不提起精神邁步向前。現在筆者提供一個一躍四進階的方法，可讓健四郎從第四關出發：

在標題畫面出現後，使用(SELECT)鈕設定遊戲爲"VS START"，隨後進入遊戲。在第一關中，健四郎必須故意死在第一位對手的華山獄握爪下；此時螢幕會重返標題畫面；這次以(SELECT)鈕設定遊戲爲"PUSH START"，再按下控制器Ⅰ十字鍵的下方及(START)鈕，健四郎便能自第四關開始迎敵了！

／編輯部



北斗神拳Ⅱ
——繼續之法

對手難纏、路途險阻的北斗神拳Ⅱ，當筆者得其繼續之法後，便迫不及待要大家告訴大家：

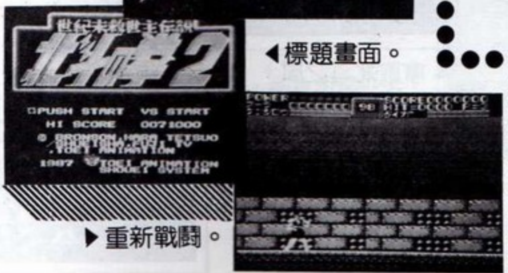
在"GAME OVER"後，標題畫面出來時，同時按下控制器Ⅰ十字鍵的下方和(START)鈕一次，健四郎便可從剛才的STAGE開始再次踏上征途。

／編輯部



◀慘死！無妨。

▶結束畫面。



◀標題畫面。

▶重新戰鬥。



▼故意死在華山獄握爪下！

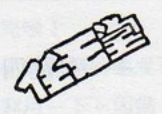
▲設定遊戲爲VS START。



▼一躍四進階！

▲再設定遊戲爲PUSH START。

▲從第四關開始迎敵。



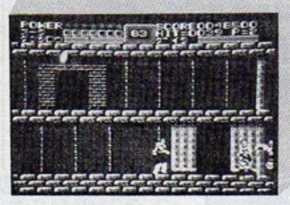
——關鍵的畫面捲動

一進入北斗神拳Ⅱ的第二關，健四郎一路向右走到盡頭。這時會看見一間與衆不同的房間，怎麼也進不去。此刻同時按下控制器Ⅰ十字鍵的右方，以及Ⓐ、Ⓑ鈕便可進入。

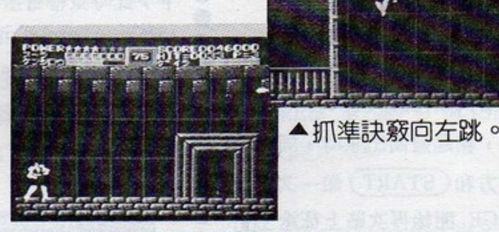
進入房間後，若往左走，畫面會出現向左的輕微捲動；再走回右邊，則畫面會恢復原狀。就是這裏！待畫面歸位後，健四郎站到大門口，儘量朝左邊跳，畫面便會全數捲頁到第二關的最盡頭，而守關大將正以逸待勞等著你來呢！

但是此法並非百試百中，各位玩家需要有點耐性加以不屈不撓的嚐試，方能抓住訣竅。祝你成功！

／編輯部

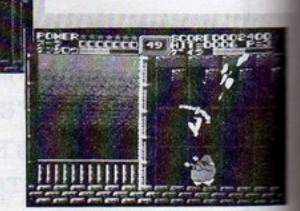


▲進入特殊的房間。

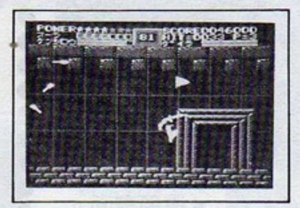


▲發現螢幕向左輕微捲動後？

▲抓準訣竅向左跳。



▲成功了！守關大將正以逸待勞等著你。



——增加功力和生命力的隱藏寶物

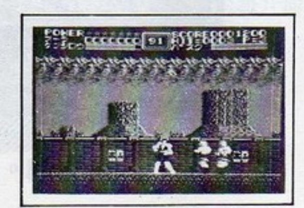
在北斗神拳Ⅱ當中，有兩項隱藏寶物——北斗之旗和Urea 項鍊，它們或可增加生命點數，或可加強拳法功力，現茲將這兩個寶物在前兩關的隱藏地點公開如下：

● 北斗之旗：

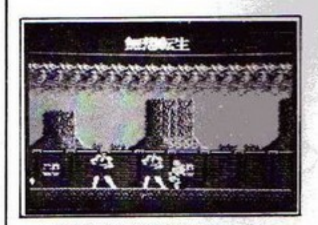
進入第二關的特殊房間後，會遇到一名敵人，若打倒他，則天空會出現一面北斗之旗。此時躍上拿旗，生命點數也隨之增加至滿點。

▲拿取北斗之旗。

● Urea 項鍊：

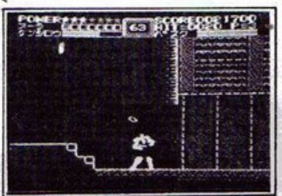


▲瞧！金色項鍊出現了。


▲得到無想轉生的功夫。

至於Urea 項鍊又分成金、銀兩色。金色項鍊可在第一關開始沒多久的地方，突然出現在後方上空，一拿到的話，可得到「無想轉生」的功夫。而銀色項鍊則在第一關的後段處（見圖），把敵人打倒後，他會幻化成一串銀色項鍊，拿到則可加強三格拳法功力。

／編輯部


◀敵人幻化成銀色項鍊。



熱血硬派

——人數增加法

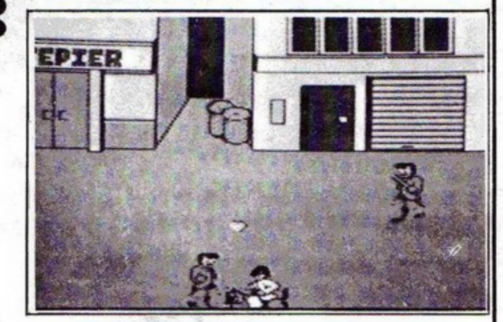
遊戲一開始，尼古兒的人數只有五位，很容易被敵人圍毆而"GAME OVER"（尤其是在高手如雲的Life Pire大廈中）。爲了雪恥，筆者現提供這個增加人數的方法，希望助你衝出重圍：

在每一大關的第一小關中，首先把第五位攻擊者擊倒，然後坐在他身上，再站起來再坐下、站起（此時敵人不會醒來），如此反覆的操作，便會看到許多「心形記號」自敵人身上飄出來。每取得一個記號，即可增加一名尼古兒。

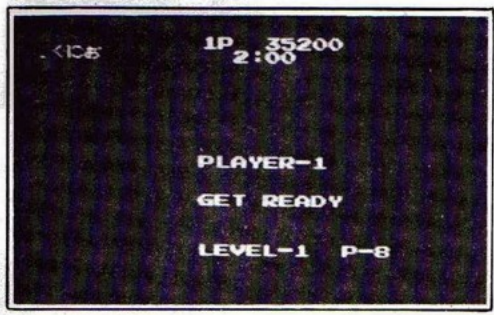
如此一來，古尼兒便可率領一大票人馬前往Life Pire 找沙普算帳並救回朋友。

附註：由於該遊戲每擊倒一名敵人，便會出現一名遞補者，因此文中所謂第五位攻擊者意即第二位遞補者。又第五位攻擊者出現後，古尼兒不能打死其他人（可以打傷），否則此法便無法生效。

／許凱倫



▲出現心形記號。



▲古尼兒增至八名。



——選關之術

熱血硬派這個動作遊戲，雖然難度並不高，但若知道如何選關，亦可以早日殺入敵區，救出同件。現茲將第二關和第三關的跳關法分述如下：

● 第二關：

在標題畫面出現時，按下控制器Ⅱ十字鍵的左方，並同時依序按下控制器Ⅰ十字鍵的下、上、右、上、左、上和 (START) 鈕即可進入第二關。

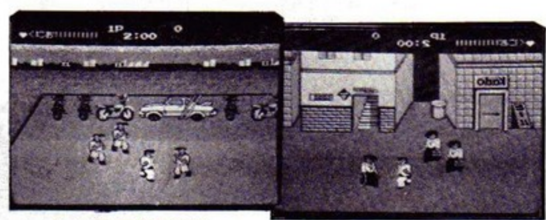
● 第三關：

也是在標題畫面時，一邊按住控制器Ⅱ十字鍵的下方，一邊依序按下控制器Ⅰ十字鍵的上、下、左、下、右、下，再按 (START) 鈕即成。

／編輯部



▲標題畫面



▲跳到第二關迎敵。

▲一進入第三關便遭圍攻。



魔界島

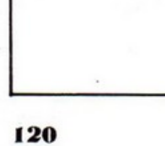
——隱藏的寶石

在魔界島第一關的小島上，你可以在島上找到一處有四棵樹和四塊石頭的地方。這時拾起石頭，站在離樹適當的距離，向右上角的那棵樹投擲，若幸運的話，石塊會在撞擊樹幹的刹那破碎，而出現一顆隱藏的寶石，這顆寶石可以增加你一萬點時間，把握！

／胡定宇



▲對準左上方的樹，投擲！



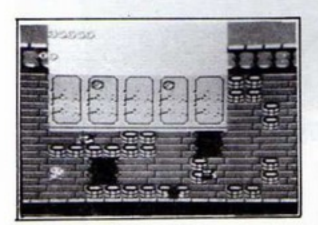
◀出現一顆隱形寶石。

——奇妙的方形石碑

與一艘黑色小船相遇。

各位玩家應該都還記得往來魔界島的商船是綠的吧！如果你已拿到J.Knife鑰匙，先別急著進入，在海上到處逛逛。這時你會發現一艘掛著商號旗幟的黑色商船，其實是海盜船僞裝的。這時設法攻擊該船，若能順利打死該船頭目，則上空會出現一座方形帶有文字的石碑，試試看喔！

/胡定宇



▲原來是海盜船。



▲奮力殺頭目



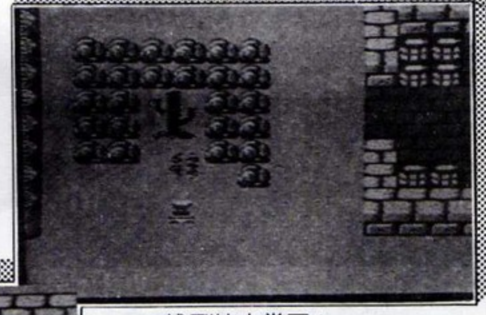
▲左上角出現方形石碑。



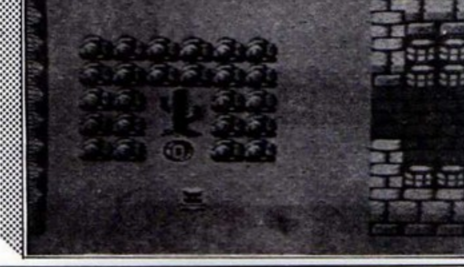
——O字寶石

魔界島第六關的Ookami 島有一棵仙人掌，找到沒？如果你發現這一棵樹，用旁邊的石頭，站在適當的距離，向仙人掌擲去。連擲四顆石頭之後，樹下會出現一顆O字寶石，它可加你一萬點時間，趕快試試！

/胡定宇



▲找到仙人掌了！



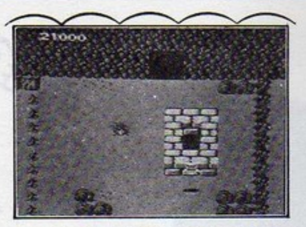
◀出現O字寶石



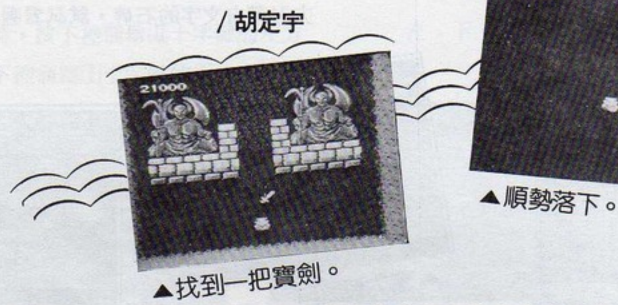
——21000 正點

在第二關中，先設法把時間增加至兩萬一千，多一不可，少一不行！然後再跳入井中，此時你會順勢落在一個神秘房間裏，並在其內找到寶物之一的劍。不過此劍僅爲你必須找齊的寶物之一，並無法使用。

/胡定宇



▲21000正點，跳入井內。



▲找到一把寶劍。

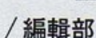
▲順勢落下。



小電腦人

——驚歎號和問號的魔力

當你把控制器Ⅱ的十字鍵上下方先後各按廿下之後，螢幕上方選擇項的最後兩項會變成一個驚歎號和問號。選擇驚歎號——天啊！所有的門都在開閉之間晃動；而問號呢？哈！小女孩和貓兒在手舞足蹈呢！有趣吧！



/編輯部



▲在驚嘆號和問號之間擇其一。

▲門怎麼一開一閉呢？



▲我怎麼跌下樓呢？



——喊聲跌落法

上篇剛告訴各位利用地震嚇唬小電腦人的方法，現在再教各位一招「喊聲跌落」，來捉狎一下這位小女孩。

趁小女孩上樓之際，按住控制器Ⅱ的Ⓐ、Ⓑ鈕，打開麥克風，靠近大喊一聲。唰一聲！只見小電腦人自樓梯飛馳跌落，好險，幸好沒有受傷！

/編輯部



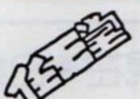
——大地震

想不想看看小電腦人在遇上地震後，會有什麼反應呢？你只需按住控制器Ⅱ的Ⓐ鈕，打開麥克風，靠近，大喊一聲！你瞧，整個螢幕搖晃不已。哇塞！小電腦人臉都嚇青，眞不好意思。

/編輯部



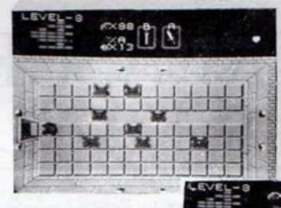
▲天啊！大地震！



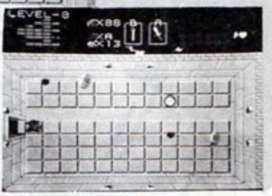
薩爾達傳說
——奇妙的喊聲

玩過「林克冒險」的人，對地下城中那隻九命貓怪一定覺得十分棘手，只有從兩側攻擊其耳部，才能使其斃命。現在筆者告訴各位玩家一個絕招，可達到相同的效果：打開控制器Ⅱ的麥克風，靠近它大叫兩聲，貓怪旋即死亡，妙哉！

/胡定宇



◀哇噻！一大群貓怪



▲大喊一聲，貓怪煙消雲散。



飛龍拳——跳關密碼

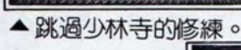
在飛龍拳中有三個密碼，可以跳關。現茲將其公佈如下：

(1)まほこき：可跳過少林寺的修練。

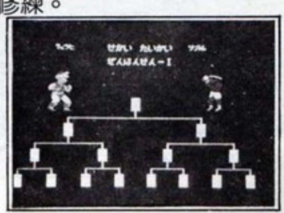
(2)いあみふ：跳到第一次的全國大賽，已有四卷秘笈。

(3)くかいと：跳到第二次的旅程。

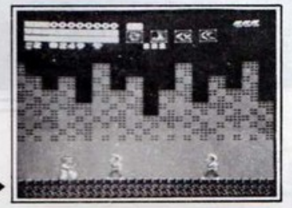
蔡承滿



▲跳過少林寺的修練。



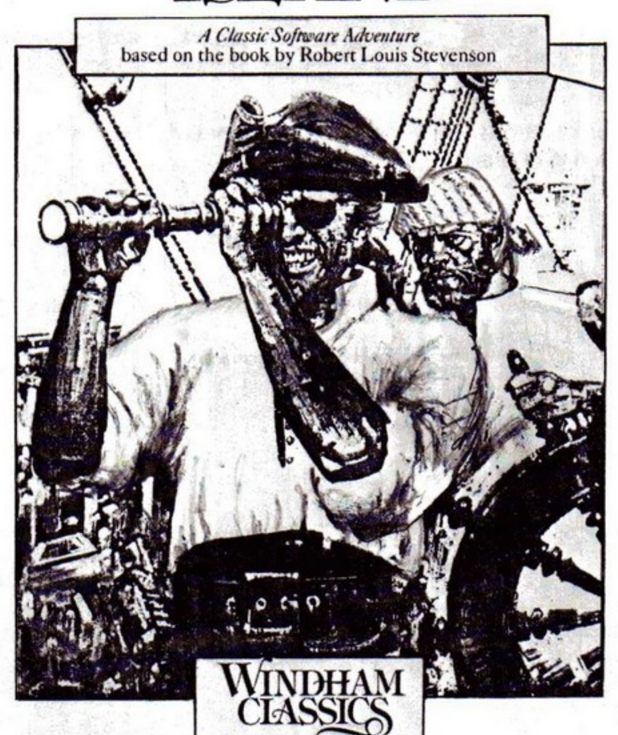
▲第一次全國大賽！



跳到第二次旅程。▶

/徐國振

「十五具男死屍在一口棺材中哦，
嘀一哦一哦，外加一瓶蘭酒哩！
喝吧，魔鬼會處理剩下的呢，
嘀一哦一哦，外加一瓶蘭酒！」







●序幕

你好，同伴，歡迎你來到「金銀島」(Treasure Island)的世界。我是這個海上冒險故事的作者——史蒂文生(R.L.Stevenson)。而你，就是這個冒險故事的英雄人物吉姆·霍金斯(Jim Hawkins)。如果缺少了你的參與，恐怕整齣戲將無法開演，來吧！

在這一連串的冒險旅程中，你將遇到形形色色的人，如獨脚的海盜頭席爾發(Silver)，聰明的醫生利物西(Livesey)、頑固的大地主提洛尼(Trelawney)、勇敢的船長史摩列特(Smollet)、陰狠的舵手漢斯(Hands)和膽小的野人汴翰(Ben Gunn)等，或幫助或欺騙你，而最後的目的都是爲了取得佛蘭特(Flint)船長的遺物——寶藏！

怎麼樣？有沒有興趣一起進入「金銀島」的世界呢？

●遊戲配備

1. Apple series 主機一部
2. 磁碟機一到二台
3. 顯示器(以文字清晰爲主)
4. 空白磁碟片
5. 英漢字典(最好有本故事書，可免查單字之苦)

●特殊指令

CREATE ——製作貯存磁片。

SAVE——將進度存入。

RESTORE——取出上次所玩的進度。

RESTART——重新開始遊戲。

QUIT——結束遊戲(請先貯存進度)。

NEWDATA——輸入此指令可得到關於本遊戲的一些指引

CTRL－S ——靜音，以免妨礙他人。

WORDS ——當你腸枯思竭時，輸入此指令，便能將遊戲中所有的字彙顯示出來。

PICTURES ON/OFF——切換是否需要畫面的裝置。



▲標題畫面。



▲三位英勇的伙伴，大地主、醫生和船長。



● 字彙

Nouns

almshouse
anchor
apple
bar
barrel
bed
Ben
Billy
blind
blood
boat.
Bones
books
bottle
bundle
bunkbeds
bureau
cabin
cabinet
campfire
candle
cane
canvas
Captain
carriage
casks
cave
cavern
charts
cheese
chest
chestnuts
chickens
clothing
coffin
coin
conch
coop
coracle
counter
cracker
crates
crew
crutch
cutlass
derelict
dock
Doctor
dog
door
dot
fist
Flint
Florida
food
fountain
gap
glass
goat
gold
gun
Gunn
Hands
Hispaniola
hole
island
Israel
keg
key
knife
lamp
leaves
ledge
leg
lid
line
litter
Livesey
log
Long John
man
map
metal
model
money
mutiny
neck
newspaper
oil
oilcloth
paddle
paper
parrot
pen
Pew
pile
pirate
pistol
plank
plant
plate
porthole
provision
rat
razor
resin
ring
rock
room
rope
rum
sack
sail
sailor
scar
sea chest
shell
ship
shreds
sign
Silver
skeleton
slab
Smollett
Spanish watch
spot
spyglass
Squire
stain
stairs
stalactite
stockade
stone
table
tankard
tap
tavern
tobacco
tombstone
torch
toucan
treasure
tree
voice
wall
watch
water
whelk
window
wink
woman





wood

Directions

e, east
n, north
s, south
w, west
ne, northeast
nw, northwest
se, southeast
sw, southwest

aboard
above
aft
aloft
ashore
below
d, dn, down
forward, fore
port
starboard
u, up

Verbs

ask
blow
break
bring
bury
chase
climb
close
cut
drink
eat
enter
escape
examine
exit
feed
fight
fill
follow
get
grab
give
go
hide
hit
hurry
jump
kick
knock
leave
listen
look
move
oil
open
patch
pet
pick
pull
punch
push
raise
reach
read
rearrange
remove
repair
rest
run
search
sing
sit
sleep
stand
swim
take
talk
taste
tell
throw
touch
turn
unlock
untie
use
wade
wait
wash

Commands

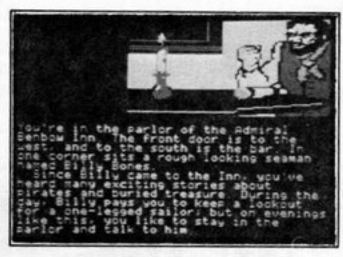
inv, inventory
new data
picturesoff
pictureson
quit
restart
restore
save
words

Other

no
yes



▲獨脚海盜頭兒和野人，你得多注意！



▲遊戲的開場人物比爾。





●暗示集

（經由下列問題的啓發，相信您必能快速的找到大批金銀財寶）

第一章

Q1：我要怎樣對待比爾？他能給我什麼？

A1：到酒吧（S），拿起大酒杯（Take Tankard），打開酒桶的栓子（Open Tap），裝滿酒後給比爾，然後聽他講故事。再詢問他關於佛蘭特和他的寶藏的事（Ask Billy About Flint, Treasure），要快；否則就來不及了。

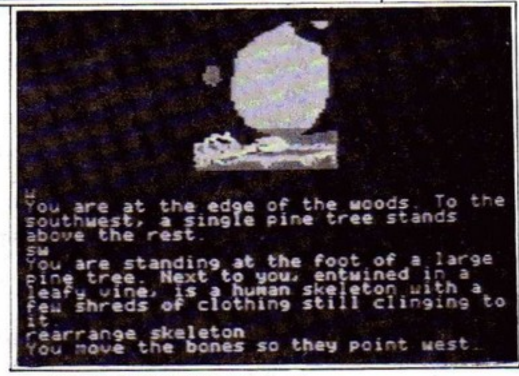
Q2：比爾死了！我該怎麼辦？他的鑰匙生銹了。

A2：檢查比爾的身上（Examine Billy），拿取鑰匙（Take Key），然後儘快上樓。在比爾的房間外有一張破報紙，拿取報紙，閱讀報紙（Take Newspaper, Read Newspaper），其上寫著行船的時刻。隨後打開房間，先潤滑鑰匙，開鎖，打開箱子拿東西（Open Door,Oil key,Unlock Chest, Open Chest）。

Q3：我下樓時老是被海盜捉住，怎麼辦？



◀在船上的廚房發現席爾發和他的鸚鵡。



▲在森林邊緣發現一副人骨。

A3：一樓早已被海盜佔領了，打開窗戶順著樹幹滑下去才行（Open Window Climb Tree）。

Q4：我要怎樣打發黑狗？

A4：先跟他聊聊（Talk To Black Dog），再伺機猛踢他後逃走；或直接溜了！

Q5：利物西醫生人很好，我要如何才能上他的馬車？

A5：告訴他關於比爾的事（Tell Livesey About Billy），然後爬上馬車（Climb Up Carriage）。

Q6：我要和大地主提洛尼先生談些什麼？

A6：還記得在比爾的房門外所拿到的報紙吧！否則你將不曉得行船時刻，遊戲會自行中止。先告訴大地主提洛尼先生有關寶藏和報紙的事（Tell Squire About Treasure, Newepaper）。

Q2：第一章結束了嗎？

A7：是的。你回答的很好，但你完



全沒看解答嗎？（希望如此）

第二章

Q_1：我爲什麼上不了船？

A_1：你沒看原著嗎？你得先和席爾發聊聊（Talk To Silver）。

Q_2：席爾發看起來蠻好的，如何跟他聊？

A_2：先坐下來（Sit Down），然後問他關於佛蘭特或黑狗的事（Aak Silver About Flint，Black Dog），不久黑狗便來了。

Q_3：啊……黑狗又來了！怎麼辦？

A_3：這問題很容易吧！這只是作戲，一場由黑狗和席爾發主演的戲。

Q_4：我爬上瞭望台，可是什麼也沒有？

A_4：廢話！你沒拿到望遠鏡嗎？先到船長的房間，打開箱子，拿取望遠鏡（Open Seachest，Take Spyglass）。

Q_5：舵手漢斯看起來有點不對勁，怎樣對待他？

A_5：也許你早已曉得了，踢他看看（Kick Hands），反正他正忙著掌舵。你想他以後會報復嗎？

Q_6：那個大木桶，除了有蘋果可吃外，還可以做什麼事？

A_6：藏在大木桶中（Hide In Barrel），有時能聽到海盜叛變（Mutiny）的證據。

Q_7：我要跟利物西醫生聊什麼？

A_7：談一些他的書，或問一些醫學上的問題，如酒會傷身等。

Q_8：我在水手艙中聽到船長和提洛尼先生在爭吵，我該怎麼辦？

A_8：食物和酒似乎被偷了。去貯藏室看看（Down Storage Deck）。

Q_9：我老是被趕出黨羽的房間？

A_9：歹路不可行。踢門（Kick Door）!? 你不可能比海盜更有力。

Q_{10}：那隻鸚鵡不是什麼好東西吧？

A_{10}：餵牠吃些東西（Feed Parrot，任何你在厨房看到能吃的東西），可塞住牠的「鸚鵡嘴」。

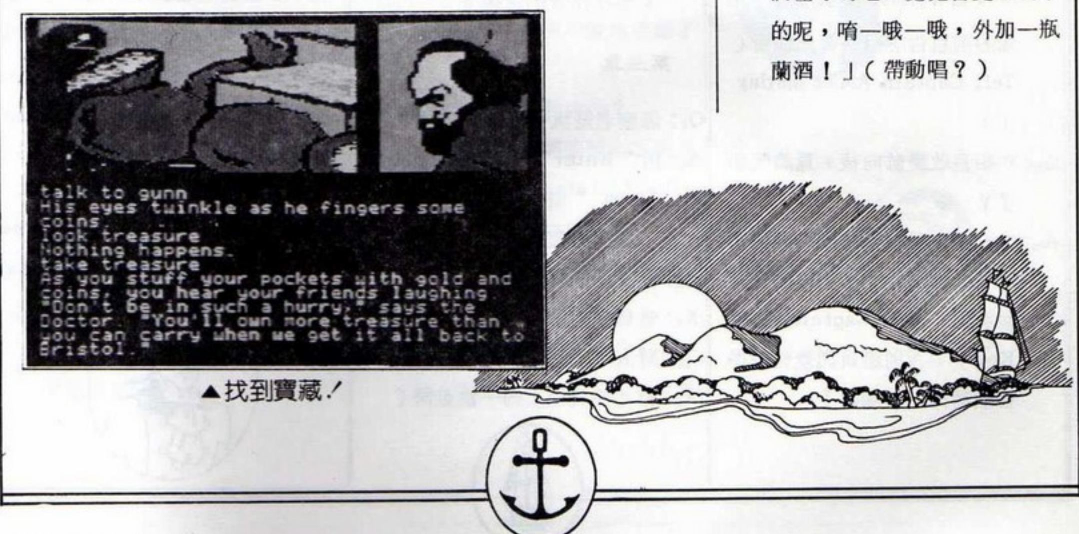
Q_{11}：我根本下不去貯藏室？

A_{11}：你太缺乏耐心了！先唱過歌（Sing），再去厨房，然後打開甲板的艙口（Open Hatch），便能下到貯藏室。

Q_{12}：席爾發叫我唱歌 !?

A_{12}：跟著螢幕上的歌詞唱（Sing），歌詞如下：

「十五具男屍擠在一口棺材中哦！唷—哦—哦！外加一瓶蘭酒哩！喝吧，魔鬼會處理剩下的呢，唷—哦—哦，外加一瓶蘭酒！」（帶動唱？）



▲找到寶藏！



▲ 取得寶藏，離開金銀島。



Q_{13}：暴風雨把我害慘了！

A_{13}：先抓穩舵輪，拿起繩子，再將自己綁在船桅上（ Grab Wheel ,Take Rope, Tie Mast ），如此便能通過考驗。

Q_{14}：那些黨羽想要……叛變！

A_{14}：怕什麼！海盜還沒看到金銀島，不會作怪的，只要將自己所知的消息告訴船長等人即可（ Tell Captain About Mutiny ）。

Q_{15}：在船長改變航向後，竟然沉船了？

A_{15}：你是否在貯藏室找到一些桶子（ Take Keg ）？告訴船長這個消息（ Tell Captain About Keg ），否則船員們就會餓得昏頭轉向——觸礁！

Q_{16}：海豚有什麼用？

A_{16}：觀賞（自行想像）。若想捉牠們，可是會把牠們嚇跑的！

Q_{17}：白鯨可以捕捉嗎？

A_{17}：這個故事不是海明威寫的。

Q_{18}：發現島嶼了！

A_{17}：好不容易吧？丟下你的望遠鏡，等待作者的忠告。

第三章

Q_1：怎麼老是玩一下就結束了？

A_1：用" Enter Boat "或" Follow Crew "指令，才能進行遊戲，拿出勇氣吧！

Q_2：海灘上的蚌殼有什麼用？

A_2：當然是用來吹（ Blow ）的！

Q_3：野人！他是誰？

A_3：首先撿起地上的一枚金幣（ Take Gold Coin ），野人汴翰（ Ben ）就會出現。

Q_4：啊？碰上席爾發了！

A_4：坐下來和他談船長等人和寶藏的事（ Sit Down , Talk To Silver About Man, Treasure ）。當然，你絕不會說「YES」合作吧！

Q_5：又和醫生、船長等人碰面……啊！被囚禁了。

A_5：先檢查床和地板（ Examine Bed, Examine Floor ），會發現一個金屬圓形拉環（Metal Ring ），拉拉環（ Pull Ring ），便可下地道了。

Q_6：老是走來走去的，眞無聊！

A_6：餵鳥，看浪濤不也愜意（注意英文敍述）。

Q_7：看到我們被搶的船，但怎麼游不過去？

A_7：多希望自己就是王翰，可是浪實在太大了，何況你只是個少年！

Q_8：海崖上的植物到底怎麼用？

A_8：噓！這是秘密，見 A_{10}。

Q_9：樹林中有股聲音？

A_9：檢查樹葉（ Examine Leaves ），你又看到汴翰。但千萬別



問他關於寶藏的事，他會太興奮而跑掉。先和他聊有關島上的其他事物（Ask Ben About Island ），直到他說出漁船藏匿之處，才停止聊天。

Q_{10}：糟了！漁船的底部有個破洞。

A_{10}：這是設計上的漏洞！雖然樹脂（Resin）這個字不在字彙（Words）提示中，但只要拿取樹脂使用它（Take Resin，Use Resin），便一切無礙。

Q_{11}：可惡的舵手漢斯，我要不要聽他的？

A_{11}：大丈夫能屈能伸，就暫且聽他的吧！

Q_{12}：我力氣太小了，老是拉不動船錨!?

A_{12}. 先拿取酒瓶，打破酒瓶，再利用碎片切斷繩索（Take Bottle, Break Bottle, Cut Rope），即可使錨（Anchor）沉下去，效果跟升錨一樣。

Q_{13}：怎麼找不到漢斯所要的蘭酒？

A_{13}：哈！你被騙了。漢斯正拿著刀子向著你，趕快檢查木桶，拿取手鎗（Examine Barrel, Take Pistol），再……拼了!

Q_{14}：啊！快被漢斯殺了……

A_{14}：快，開鎗射殺漢斯（Shoot Hands），一發命中，但你的手也流血了。

Q_{15}：這個奇怪的大洞穴裏到底有什麼？

A_{15}：貝殼此時派上用場了，先吹響貝殼（Blow Shell ），汴翰出現了，仔細聽他講的話。

Q_{16}：啊！被席爾發捉住了。

A_{16}：船到橋頭自然直，更何況他還有「義氣」的。

第四章

Q_1：我能逃走嗎？

A_1：什麼!!你竟忍心使席爾發被部下推翻？別急，慢慢來。

Q_2：有副人骨？

A_2：你可以重新安置人骨的方向，然後自己「看」著辦。

Q_3：糟糕！沒有寶藏？

A_3：你該慶幸沒有，否則你早被「滅口」了。

Q_4：海盜逼近了……

A_4：快逃啊！席爾發獨脚跑不快，叫你先逃，你突然被他感動了。

Q_5：怎樣向船長他們求援？

A_5：老方法，只要將事情告訴船長即可（Tell Captain About Silver or Pirates）。

Q_6：哎呀！寡不敵衆，眼看就要……

A_6：細心的你，拿到短劍（Take Cutlass）了嗎？利用它切斷



繩子，釋放席爾發，嘖！席爾發的拐杖果然厲害，贏了這場混戰。

Q_7：遊戲怎麼老在此地結束？

A_7：你一定又犯了懶惰的毛病，螢幕上的敍述有汴翰的話吧？現在吹響貝殼（Blow Shell），他便應聲出現。

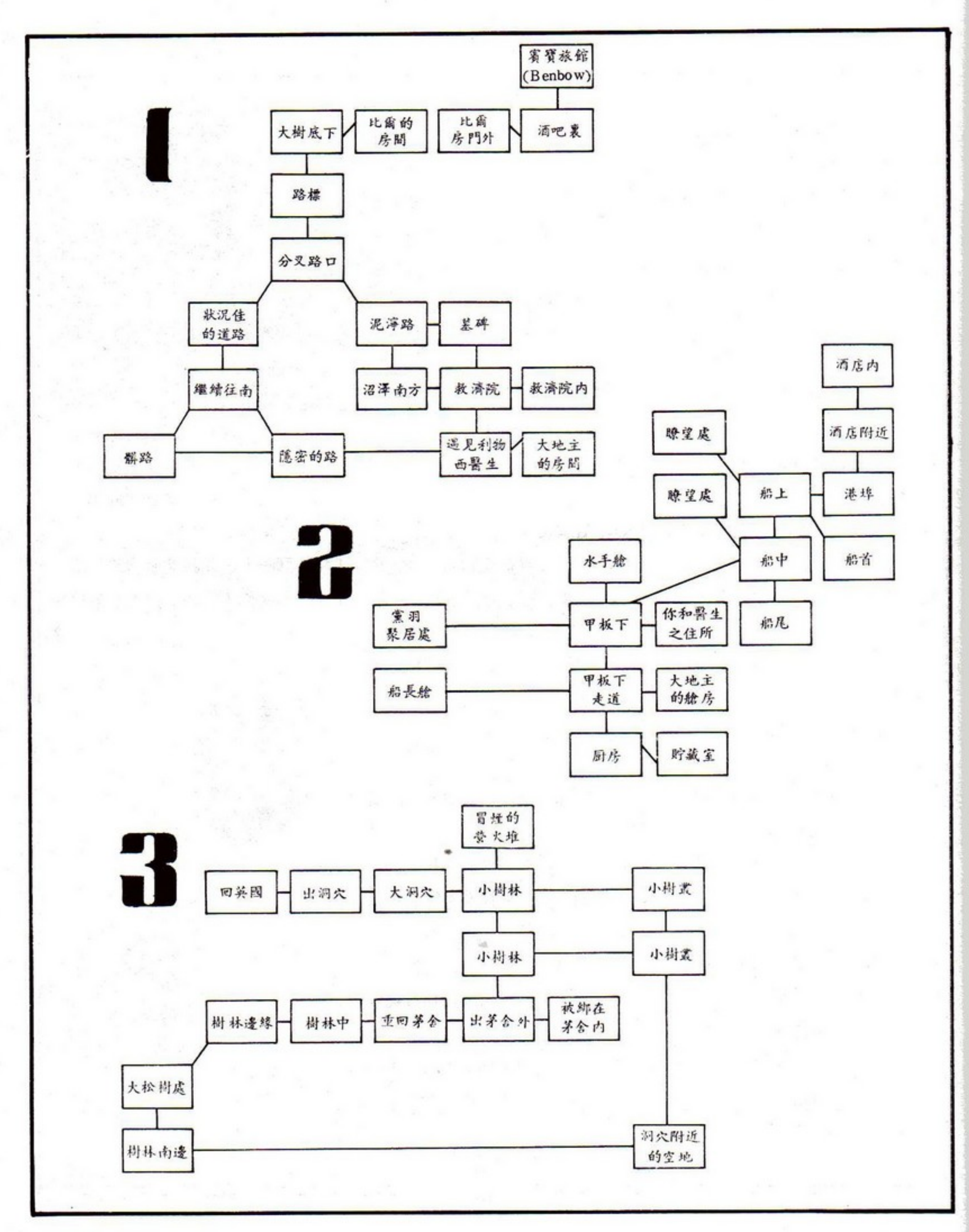
Q_8：回家了！如何處置席爾發？

A_8：恭禧你！問問自己人有關席爾發的事。

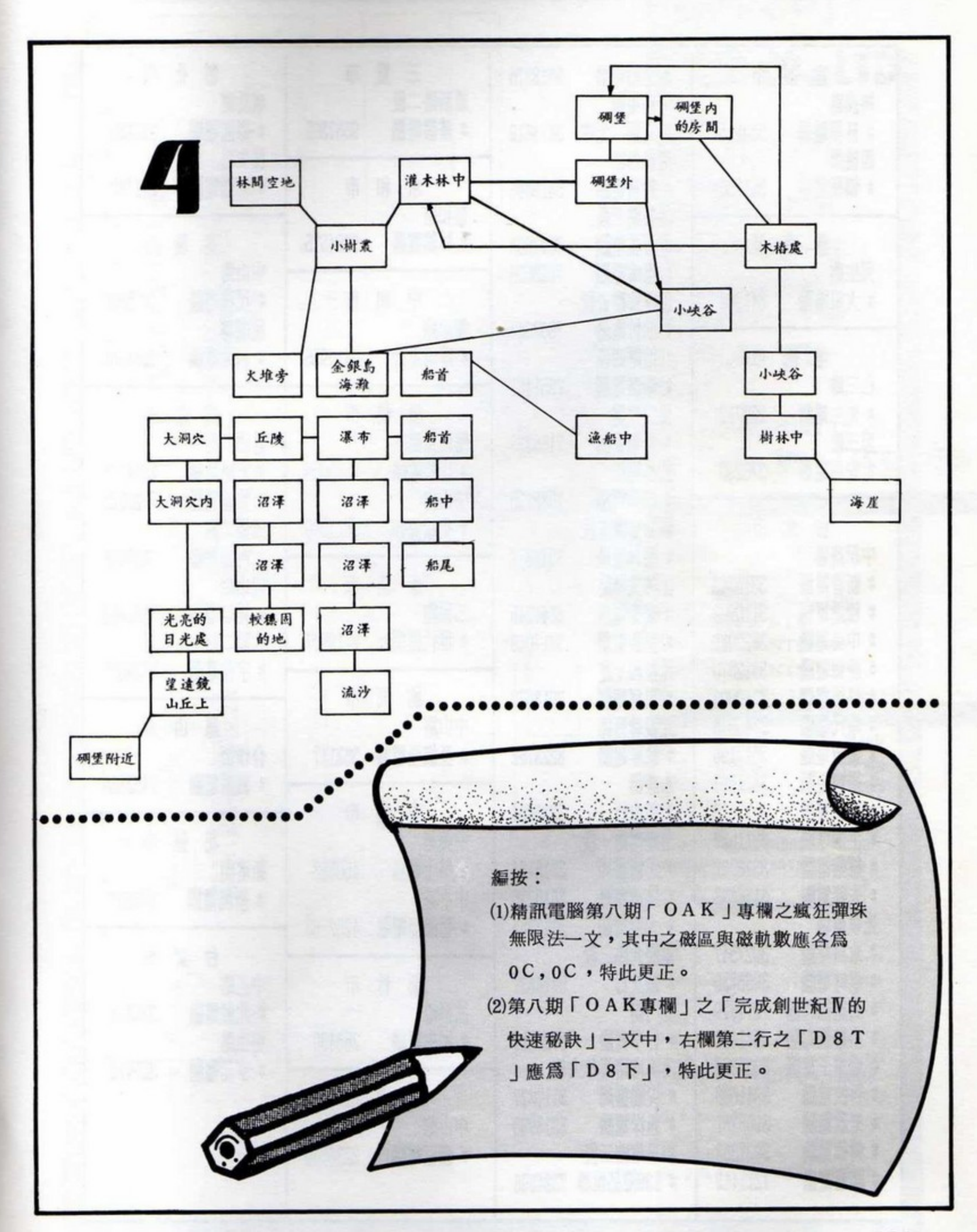








1
賓寶旅館 (Benbow)
大樹底下
比爾的房間
比爾房門外
酒吧裏
路標
分叉路口
狀況佳的道路
泥濘路
墓碑
繼續往南
沼澤南方
教濟院
教濟院內
斷路
隱密的路
遇見利物西醫生
大地主的房間
2
酒店內
酒店附近
瞭望處
船上
港埠
瞭望處
船中
船首
水手艙
黨羽聚居處
甲板下
你和醫生之住所
船尾
船長艙
甲板下走道
大地主的艙房
廚房
貯藏室
3
冒煙的營火堆
回英國
出洞穴
大洞穴
小樹林
小樹叢
小樹林
小樹叢
樹林邊緣
樹林中
重回茅舍
出茅舍外
被綁在茅舍內
大松樹處
樹林南邊
洞穴附近的空地



編按：

(1)精訊電腦第八期「OAK」專欄之瘋狂彈珠無限法一文，其中之磁區與磁軌數應各為0C，0C，特此更正。

(2)第八期「OAK專欄」之「完成創世紀Ⅳ的快速秘訣」一文中，右欄第二行之「D8T」應為「D8下」，特此更正。

親愛的精訊之友，感謝您對精訊產品的支持與愛護
歡迎您就近向本公司各地特約經銷店洽購！

宜 蘭 市

神農路
❖ 日昇電腦　542545
西後街
❖ 協長電腦　351766

羅 東 鎮

民生路
❖ 大眾電腦　541968

基 隆 市

仁三路
❖ 光生電腦　239719
忠三路
❖ 安可電腦　270290

台 北 市

中華商場
❖ 新音電腦　3316243
❖ 標緻電腦　3110902
❖ 中美電腦　3822086
❖ 慶聲電腦　3312370
❖ 科技電腦　3110003
❖ 時代電腦　3145945
❖ 金波電腦　3617196
❖ 裕豐電腦　3821568
❖ 眾利電腦　3122478
❖ 全國電腦　3811529
❖ 慧盛電腦　3310702
❖ 先鋒電腦　3116833
光華商場
❖ 永昌電腦　3927547
❖ 崇時電腦　3963736
❖ 萬德福電腦　7217979
❖ 小精靈電腦　3941452
❖ 金電子電腦　3925350
❖ 科技電腦　3941693
❖ 來欣電腦　3965781
❖ 舜偉電腦　3927367
❖ 美登電腦　7211443
❖ 至誠電腦　3913875
青島東路
❖ 天源　北中　3413019
南京西路
❖ 銓業電腦　5419886
信義路三段
❖ 百益電腦　7097603
❖ 世暐電腦　7023526
忠孝東路五段
❖ 松竹電腦　7667343
八德路四段
❖ 聯泰電腦　7651461
民生東路
❖ 新朝資訊　7165333
敦化南路
❖ 松崗電腦　7082125
羅斯福路二段
❖ 羅林電腦　3944812
士林文林路
❖ 來來電腦　8344245
❖ 易智電腦　8817040
北投和平路
❖ 星河電腦　8918079
北投尊賢路
❖ 余昇電腦　8223762
永康街
❖ 新生行　3218464
重慶南路一段
❖ 天龍書局　3315164
❖ 佳德電腦　3616235
❖ 大亞電腦　3117355
重慶北路三段
❖ 新文行　5944621
廈門街
❖ 古亭電腦　3926316
西寧南路萬年大樓
❖ 尖端書局　3117627
❖ 新洋電腦　3318990
和平東路三段
❖ 139禮品世界　7324596

三 重 市

重新路二段
❖ 基毅電腦　9867392

永 和 市

福和路
❖ 林銘電腦　9294575

中 和 市

興南路
❖ 漢琦電腦　9410955

板 橋 市

館前東路
❖ 佳智電腦　9593059
中山路
❖ 來穎資訊　9611570

新 店 市

三民路
❖ 世代模型社　9119507

桃 園 市

中山路
❖ 亞細亞電腦　362147

中 壢 市

中美路
❖ 華士電腦　450863
中平路
❖ 亞細亞電腦　4252168

新 竹 市

武昌街
❖ 民生電腦　255430

台 中 市

中山路
❖ 邁克電腦　2238540

彰 化 市

成功路
❖ 傑能電腦　238135
民生路
❖ 彰辰電腦　241787

嘉 義 市

中山路
❖ 茂林電腦　2275382
民國路
❖ 台大電腦　2241689

高 雄 市

建國二路
❖ 宏訊電腦　2614713
❖ 效能電腦　2729321
五福二路
❖ 再發電腦　2817281
鼎山街
❖ 雄亞電腦　3869464
大順二路
❖ 宇伸電腦　3827335

鳳 山 市

合作街
❖ 國陽電腦　7463886

花 蓮 市

新港街
❖ 新風電腦　336007

台 東 市

中正路
❖ 北淞電腦　335398
更生路
❖ 亨元電腦　325410



吉鵬電腦有限公司

ELPPA COMPUTER CO., LTD.

台北市中華路一段25號七樓之五
(中華商場孝棟對面中華第一大樓)
7F-5 NO. 25, SEC, 1, CHUNG-HWA RD,
TAIPEI, TAIWAN, R. O. C.

TEL: (02) 371-1889 381-0218 331-5221
P.O.BOX: 12005
郵政劃撥：0556911-9李家鵬

本公司自1981年成立ELPPA SOFTWARE BANK以來已四年有餘，在此感謝各位經銷商、貿易商及個人使用者的支持與惠顧。自本月份起，我們現有的APPLE Ⅱ軟體程式已突破1440項(請注意不是1440片)，總計有2000磁片左右，PC用的也有2000磁片，如此龐大的庫存量，不是一般軟體經銷商在短期內所能建立的，別家没有的，我們有！
所以，無論您是個人使用，或是應付國外訂單，或建立經銷用的母版，請速與我們聯絡！我們將竭誠爲您服務！(歡迎來函索取目錄、請附工本費10元)

- LOTUS METRO (22PCS/MANUAL) NT$620
- GURU (4PCS/MANUAL) NT$740
- C86 PLUS (6PCS/MANUAL) NT$1560
- GRAPHWRITER (10PCS/MANUAL) NT$2100
- NEW VIEWS (5PCS/MANUAL) NT$1250
- XY WRITER III (3PCS/MANUAL) NT$1480
- LOTUS MANUSCRIPT (8PCS/MANUAL) NT$1600
- RBASE SYSTEM V1.1 (11PCS/MANUAL) NT$1800

No.	Title	PCS	MANU
1277	CHART MASTER Ver.6.1	2	YES
1286	DISN DATA Ver.1.05	1	YES
1291	NEWSROOM-PRO	4	YES
1293	CLICKART (NEW) ..(MONO/COLOR)	6	YES
1294	PRINT MASTER PLUS	1	YES
1298	REPORTFLO Ver.1.2	1	YES
1299	PC 2622 Ver.3.0 (HP2392,VT102)	1	YES
1300	DAYFLO Ver.1.2	3	YES
1302	SUPERCALC 4	3	YES
1305	COPY II PC Ver.3.08	1	YES
1309	FILEMOVER	1	YES
1310	MINPIX (FOR PRINT SHOP)	1	YES
1311	SMALL BUSINESS PROGRAM FOR IBM PC	1	YES
1322	BEDFORD INTERGRATED ACCOUNTING	2	YES
1339	ABILITY Ver.1.0a	4	YES
1342	C:APROGRAMMING WORK SHOP	3	YES
1343	CUBIT	1	YES
1345	NORTON UTILITIES Ver.4.0	2	
1347	EXEXU PRINT Ver.1.0	1	YES
1348	TELEPAINT Ver.2.0	1	YES
1350	GRAPHICS WRITER Ver.4.3	10	YES
1351	SYSTAT Ver.3.0	12	YES
1352	CERTIFICATE MAKER	2	YES
1355	TRUE BASIC Ver.2.01	2	YES
1359	XY WRITER III	3	YES
1360	NEW VIEWS	5	YES
1363	KING'S QUEST III... (MONO GAME)	3	
1377	PAINTBRUSH/SHOW PARTNER (EGA)	5	
1379	WORDSTAR PROFESSIONAL Release 4	6	
1380	LOTUS METRO	2	YES
1381	GURU	4	YES
1382	C86 PLUS Ver.1.01	6	YEL
1389	INSIDE DBASE III	1	YES
1392	SYMPHONY Ver.1.2	7	
1397	TURBO BASIC	2	
1399	DESQ VIEW Ver.1.21	1	YES
1400	HARVARD TOTAL PROJECT MANAGER II	4	YES
1401	DOS HELP Ver.3.2	1	
1402	ABOVE Ver.1.0	1	
1403	DISPLAY WRITER 4	5	
1404	NORTON UTILITY ADVANCED EDITION	2	
1405	FOXBASE PLUS	3	
1406	FREELANCE PLUS	9	

精訊電腦是一小部分

哎呀！少了一塊？！
少了一點東西，總是令人氣餒；
好不容易才拼出來的圖形，卻少了一塊，除了重來，也無可奈何。
當您玩電腦遊戲時，
是否也覺得少了一些技巧，以致於險象環生，寸步難行呢？

精訊電腦——國內第一本電腦娛樂軟體雜誌，
除了介紹各國最新的GAME外，也提供解答和操作小秘訣，
讓您充分享受電腦遊戲的樂趣！



精訊電腦 永遠填補您需要的那一小部分

精訊電腦 雜誌社

台北市10206重慶北路一段22號6樓　(02)511-4012
郵政劃撥：0797234-8　精訊資訊有限公司收

每期定價90元
一年訂費900元 半年訂費490元